SUPLEMENTO GRATUITO PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA



SOLUCIONES, TRUCOS Y SECRETOS para los mejores juegos de PS2

40 Fichas de Trucos

EL RETORNO DEL REY • MEDAL OF HONOR FRONTLINE
TEKKEN 4 • TOMB RAIDER EADLO
SILENT HILL 3 • SOUL CALIBUR II
COLIN McRAE RALLY 04 • PRO EVOLUTION SOCCER 3
BURNOUT 2 • GTA VICE CITY
LOS SIMS • TONY HAWK'S PRO SKATER 4
PROJECT ZERO • ENTER THE MATRIX
MOTO GP 3 • Y MUCHOS MÁS...

¡¡Archívalas en las cajas de tus juegos!!

Este mes no te vamos a hablar de nuevos juegos, ni hacer reportajes especiales. Para esta ocasión hemos ideado unas fichas que podrás guardar en la caja de los juegos y que contienen trucos, guías y consejos. Para disfrutarlas, sigue estas instrucciones:

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2



1

SEPARA LAS FICHAS. Separa con cuidado las páginas del suplemento. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio.Ten cuidado de no pasarte de la banda negra.



2

RECORTA LA FICHA. Recorta las bandas negras de la parte inferior y superior de la página. Repasa con cuidado el corte. Igual que antes, si usas una regla y un "cutter" lo harás mejor.



3

SEPARA LAS FICHAS. Ahora corta la página justo por la mitad para separar las dos fichas. Ten mucho cuidado, ya que si el corte no es preciso la ficha podría no entrar después en la caja.



4

COLOCA LA FICHA. Abre la caja del juego totalmente e introduce la ficha en la parte trasera, justo encima de la contraportada original. Si no entra bien, extrae la ficha y repasa el corte.

GUÍAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2



1

RECORTA LA FICHA. Separa con cuidado las páginas del suplemento y luego recorta la ficha separando la banda de color. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio.



2

COMPRUEBA EL CORTE. Una vez que tengas la ficha recortada, comprueba que no has dejado filetes de color, y que el corte ha sido recto y preciso. Si es necesario, dale algún retoque.



3

DOBLA POR LA MITAD. Haciendo que coincidan las esquinas, dobla la ficha por la mitad. Cuando veas que el pliegue es correcto, marca bien la doblez para que te quede como un librito.



4

ARCHÍVALA EN LA CAJA. Y ya está. Ahora podrás guardarla dentro de la caja del juego, junto al manual, y usarla siempre que juegues, sin tener que buscar los trucos o estrategias en la revista.

→Trucos BMX XXX



Tramposos en bici

Todas las bicis, los personajes secretos, las habilidades ocultas y sí, también los vídeos de estas espectaculares muchachitas es lo que te ofrecemos. ¿Te interesa?





TRUCOS PARA TODO:

- **Modo Visible Gap:** PARABOLIC.
- **Modo Super Crash:** HEAVYPETTING.
- **Amishboy:** ELECTRICITYBAD
- **Modo Fluffy Bunny:** FLUFFYBUNNY.
- **Control Fantasma:** GHOSTCONTROL.
- **Piel Verde:** MAKEMEANGRY.
- **Aumentar la velocidad:** Z AXIS.
- **Visión Nocturna:** 3RD SOG.
- **Editor del parque:** BULLETPOINT.

VÍDEOS

- **Intro aleatoria:** XXXINTRO.
- **Vídeo Bonus 1:** THISISBMXX.
- **Vídeo Bonus 2:** KEEPITDIRTY.
- **The Bronx, NY 1:** LAPDANCE.
- **The Bronx, NYC 2:** STRIPTEASE.
- **The Bronx, NY 3:** FREESAMPLE.
- **The Dam 1:** BOING.
- **The Dam 2:** THONG.
- **Rampage Skatepark 2:** BURLESQUE.
- **Sheep Hills:** ONEDOLLAR.
- **Sheep Hills 2:** 69.
- **Syracuse 1:** FUZZYKITTY.
- **Syracuse 2:** MICHAELHUNT.
- **UGP Roots Jam 2:** BOOTYCALL.
- **Las Vegas 1:** HIGHBEAMS.
- **Las Vegas 2:** TASSLE.
- **Launch Pad 69 1:** IFLINGPOO.
- **Launch Pad 69 2:** PEACH.
- **Vídeo final:** DDUULRRLDRSQUARE.
- **Todos los vídeos:** XXX RATED CHEAT.

BICICLETAS

- **Todas las bicicletas:** 65 Sweet Rides.
- **Bicicleta de Amishboy:** AmishBoy1699.
- **Bicicleta de HellKitty:** HellKitty487.
- **Bicicleta de Itchi:** Itchi594.
- **Bicicleta de JoyRide:** Joyride18.
- **Bicicleta de Karma:** Karma311.
- **Bici de La'tey:** Latey411.
- **Bicicleta de Manuel:** Manuel415.
- **Bicicleta de Mika:** Mika362436.
- **Bicicleta de Nutter:** Nutter290.
- **Bicicleta de Rave:** Rave10.
- **Bicicleta de Skeeter:** Skeeter666.
- **Bici de TripleDub:** TripleDub922.
- **Bicicleta de Twan:** Twan18.

NIVELES

- **Seleccionar nivel:** MASS HYSTERIA.
- **Las Vegas:** SHOWMETHEMONEY.
- **Launch Pad 69:** SHOWMETHEMONKEY.
- **Rampage:** IOWARULES.
- **Roots:** UNDERGROUND.
- **Sheep Hills:** BAABAA.
- **Syracuse:** BOYBANDSSUCK.
- **The Dam:** THATDAMLEVEL.
- **Todos los niveles:** CHAMPAGNE ROOM

MOVIMIENTOS

EN EL AIRE:

- **Toboggan:** ↖ + ■.
- **Turndown:** ← + ■.
- **Candy bar** ↙ + ■.
- **Tabletop:** ↑ + ■.
- **Backflip:** ↓ + ■.
- **Tailwhip:** ↘ + ■.
- **Can can:** → + ■.
- **Superman:** ↗ + ■.

MODIFICADORES EN SALTO:

- **Rocket air:** ↖ + ●.
- **One footer:** ← + ●.
- **No footer:** ↙ + ●.
- **X-up:** ↑ + ●.
- **Barspin:** ↓ + ●.
- **No hander:** ↘ + ●.
- **One hander:** → + ●.
- **Seat grab:** ↗ + ●.

GRINDAR:

- **Lipside:** ↖ + ▲.
- **Smith:** ← + ▲.
- **Crooked:** ↙ + ▲.
- **Toothpick:** ↑ + ▲.
- **Icepick:** ↓ + ▲.
- **Sprocket:** ↘ + ▲.
- **Feeble:** → + ▲.
- **Luc-e:** ↗ + ▲.

PIRUETAS ESTÁTICAS:

- **Stick B***h:** ↖ + ■.
- **Junkyard:** ← + ■.
- **Mega spin:** ↙ + ■.
- **Forward Rope:** ↑ + ■.
- **Pachyderm:** ↓ + ■.
- **Time Machine:** ↘ + ■.
- **Dump Truck:** → + ■.
- **Slider:** ↗ + ■.

Compañía **Acclaim** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**



Review Play2Manía nº 48
Guía en Play2Manía nº












DUAL SHOCK 2 | M.CARD (128 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos Prisoner of War

Play2

Fugas con truco

Si quieres ser mejor que Houdini en esto de las fugas, nada mejor que seguir estos consejos y, llegado el caso, usar los trucos para contar con toda la información posible.



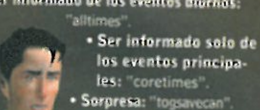




HACIENDO TRAMPAS:

Ser prisionero en varios campos de concentración alemanes no es nada fácil. Recuentos, planes de fuga, hacerte con los elementos necesarios para llevarlas a cabo... son un montón de cosas que hay que tener en cuenta y, para que no tengas de preocuparte de todo, aquí tienes unos cuantos trucos. Para poner en marcha estos, introduce como passwords:

- **Ser informado de los eventos diurnos:** "alltimes".
- **Ser informado solo de los eventos principales:** "coretimes".
- **Sorpresa:** "togsavecan".
- **Objetos de intercambio infinitos:** "dino".
- **Primer capítulo:** "defaultm".
- **Seleccionar capítulo:** "gerleng5".
- **Ser informado solo de los eventos actuales:** "farleymydog".
- **Modo de juego en primera persona:** "boston".
- **Modo distinto de juego:** "foxy".
- **Desafíos:** "fatty".
- **Guardias gigantes:** "muffin".
- **Aumentar la percepción:** "quincy".
- **Cambiar la fecha del juego por la de tu consola:** "dt".



A LA HORA DE FUGARTE NO TE OLVIDES DE...:

Si fueras prisionero del Tercer Reich, ¿no te encantaría que alguien te diese algunos consejos con los que hacer tu supervivencia una labor más sencilla? Pues aquí van unos cuantos consejillos útiles:

1. Hacerte con una cantidad de género que ronde los 250, así podrás hacer frente sin problemas a todas las "transacciones" imprescindibles en cada campamento. Llegado a esa cifra, no merece la pena recolectar más.

2. Salvar el juego después de completar una misión, ya que el truco está en cargar esa partida cada vez que seas detenido durante el transcurso del siguiente "encarguito", para que no pierdas tus pertenencias.

3. Llevar encima sólo los objetos que te sean imprescindibles en cada momento. Si eres capturado por el enemigo y no puedes cargar una partida reciente, sólo perderás los artilugios que lleves en los bolsillos (o en las manos) en ese momento, pero no todo lo que hayas recolectado hasta el momento.

4. Prestar mucha atención en todo momento al mini-mapa que hay en la esquina inferior izquierda de tu pantalla. En él se muestran en todo momento los iconos de visión que representan a tus enemigos. Gracias a ellos sabrás hacia donde miran tus captores.

5. En caso de verte acorralado en alguna de tus incursiones, tirar alguna piedra contra los bidones y otros objetos que veas para despistar a los guardias y crear una ruta de escape momentánea para ponerte a salvo.

6. No gastar tu género en los artículos que ofrece el "proveedor" de cada campo hasta que no sea absolutamente imprescindible. Algunos de ellos los encontrarás por ahí si buscas un poco.

7. Si te atascas en alguna misión, hay un truquillo que puede ayudarte, pero para el que necesitas 150 en especie. Guarda la partida y luego ve a ver al comité de fugas para que te den algún consejo. Obtendrás tres detallados informes tras pagar la cantidad estipulada. Luego no tienes más que cargar de nuevo la partida para recuperar tu género, pero con la información aprendida.

8. No hacer siempre caso de los consejos y rutas que te ofrecen algunos prisioneros. La mayor parte de las veces existe una solución alternativa bastante más fácil. Para cada misión existen multitud de formas de superar los objetivos que se te asignen, así que experimenta.

9. Conocer siempre a tus aliados. El comité de fugas te asignará las misiones en cada campo al que te trasladen. También te darán pistas, aunque eso sí, por un precio. Los asistentes causan distracciones ante los alemanes, a veces gratis y en ocasiones también por un precio. Los "gorrones" te ofrecerán objetos, como llaves u otros similares, siempre a cambio de un precio.
El informador te hablará de la gente o los eventos que tienen lugar en el campo. A veces te dirán la localización de objetos o edificios, así como su nivel de seguridad. Por último, el jugador te invitará a participar en juegos de ingenio para conseguir a cambio información importante.

Compañía **Codemasters** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**



Review Play2Manía nº 43
Guía en Play2Manía nº 45









DUAL SHOCK 2 | M.CARD (366 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

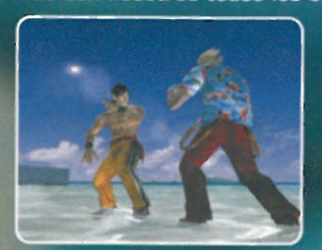
→Trucos Tekken 4



Secretos de la lucha

No basta con luchar e intentar ganar. Hay que pelear siempre conociendo a tu enemigo para asegurar la victoria. Aprende con nosotros todos los secretos de *Tekken 4*.





PERSONAJES OCULTOS

Supera el modo Story o Arcade un número de veces con personajes distintos.

- **Jin Kazama:** 1 vez.
- **Violet:** 2 veces. Luego selecciona a Lee usando el botón de puño derecho en el menú de selección de personaje
- **Nina Williams:** 3 veces.
- **Lei Wulong:** 4 veces.
- **Bryan Fury:** 5 veces.
- **Julia Chang:** 6 veces.
- **Kuma/Panda:** 7 veces.
- **Heihachi Mishima:** 8 veces.
- **Combot:** 9 veces.
- **Miharu:** Supera con Ling Xiaoyu el Story Mode y podrás jugar con Mihauru pulsando el botón de patada derecha sobre la colegiala china en la pantalla de selección de personajes.
- **Eddy Gordo:** Completa el Story Mode con Christie Monteiro. Selecciónala con el botón de puño derecho para poder jugar con su "alter-ego" masculino.

SECRETOS

- **Ropa de colegiala de Ling Xiaoyu:** Supera con Ling Xiaoyu el Story Mode al menos una vez y selecciona a la colegiala pulsando el puño derecho en la pantalla de selección de personajes.
- **Desbloquear el escenario Honmar:** Completa los cuatro nieveles del modo Tekken Force una vez con cualquier personaje para tenerlo disponible.
- **Desbloquear el modo Theatre:** Supera el modo Arcade una vez con cualquier personaje.

IMPARABLES

Nota: todos los movimientos que tengan un * junto a ellos tienen que mantenerse pulsados unos instantes para que se ejecuten correctamente.

• BRYAN FURY:
Meteor Smash: ←+■+●
Meteor Blow: →+■+●

• HWOARANG:
Dynamite Heel: ←+✖+●
Cancelar: ←,←
Power Blast: **Flamingo izquierdo** +■+●
Cancelar: ←,←

• LEE CHAOLAN & VIOLET:
Silver Cyclone: ↓+✖+●
Silver Demon Fist: ↙+■+▲
Cancelar: ↑,↑

• CHRISTIE MONTEIRO:
Fruit Picker: ↙+✖+●
Cancelar: ←,←

• JULIA CHANG:
Heaven Cannon: ▲+■+●
Cancelar: ←

• NINA WILLIAMS:
Hunting Swan: ↙+■+▲
Evil Mist: ↓↘→,↙*+▲+✖

• PAUL PHOENIX:
Burning Death Fist: ←+■+▲

• LEI WULONG:
Phoenix Strike: ←+■+●,●
ó ←+■+●,✖,✖,✖,✖,●

• CRAIG MARDUK:
Craig Cannon: ←+▲+✖
Cancelar: ←

• STEVE FOX:
Hellfire: ↓↙←,→+▲

• MARSHALL LAW:
Dragon Fang: ↙+■+▲

• KING:
Jaguar Lariat: →+■+▲
Atomic Blaster (de espaldas): ■+▲
Burning Knuckle Bomb: ↗+■+▲*
Delayed Burning Knuckle Bomb:
→,N,↓,↘+■+▲*
Moonsault Body Press: ■+● ó→+■+●

• KUMA / PANDA
Fatal Wind: ←,←+▲+✖+●
Rolling Bear: ↑,↘,↓,↙,←,↖,↑,↗
Salmon Hunter Claw: ←,→+▲+✖*
Deadly Claw: ←+■+▲

• YOSHIMITSU:
Sword Impale: ←,←+■
Death Pose: ↙+■+▲
Moonsault Slayer: ↓↘→+■
Wood Cutter: ↘+✖,■
Harakiri: ↓+■+●
Sword Slice: ↓+■
Deathcopter: ↗+■+▲
Cyclone Lift: ↓+■+▲
Sword Flash: ■+●

• LING XIAOYU:
Phoenix Strike: ←+■+▲

• JIN KAZAMA:
Eighth Gate of Hell: ↖+■+▲

• HEIHACHI MISHIMA:
Demon Tile Splitter: ↓+■+●

Compañía **Sony/Namco** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**




Review Play2Manía nº 45
Guía en Play2Manía nº 46











DUAL SHOCK 2 | M.CARD (70 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos El Retorno del Rey



El Anillo tiene truco

Para ser el Rey de los Hombres y destruir el Anillo Único, te conviene ser invulnerable y tener todas tus características al máximo, así como contar con varios aliados extra.







PERSONAJES SECRETOS

Tras acabar las doce fases de la aventura se desbloquerán tres personajes secretos: Merry, Pippin y Faramir. Los hobbits tienen como habilidad especial la capa de invisibilidad, mientras que la de Faramir es aumentar durante unos instantes el daño que inflinge a los enemigos y la velocidad con la que alcanza el modo Perfect.

FASES SECRETAS

• Palantir de Saruman

Al acabar el juego por primera vez, se desbloquea el nivel "Palantir of Saruman". En él, tendrás que derrotar a veinte rondas de hordas de Saruman, en un recinto circular cerrado con una columna en el centro. Los primeros grupos de enemigos serán simples espectros, pero poco a poco irán apareciendo criaturas más poderosas, como arañas, orcos con armaduras y en los últimos niveles hasta trolls. Por su parte, la fase "Palantir of Sauron" tiene un desarrollo igual al de la anterior, pero para acceder a ella no sólo hay que acabar el juego, sino que además debes haber alcanzado el Nivel 10 con Gandalf, Sam y al menos uno de los tres guerreros (Aragorn, Legolas o Gimli).

• Palantir de Sauron

Es tan difícil que hace que Palantir de Saruman parezca un picnic. Vas a tener que enfrentarte a veinte hordas de orcos con escudo y armadura, arqueros y soldados de Mordor, aderezados al final con Uruk-Hai y trolls. Para superarlas, más vale que utilices personajes de nivel 10 o superior con todas las mejoras compradas. Ahí van unos consejos para que sobrevivas en ellos:

-En las rondas con arqueros, elimina a unos cuantos con tus proyectiles y colócate de manera que la columna central quede entre tu personaje y el resto de los arqueros, para que no puedan darte con sus flechas.

-Para sobrevivir cuando te enfrentes a guerreros con escudo, usa el ■ para parar todos los golpes que te lancen, y responde con ▲ para romper los escudos. Ni se te ocurra lanzarte a la melé y no parar ataques, porque estarás perdido.

-Aunque sea difícil, intenta que no te rodeen, sobre todo en los niveles finales, cuando te las ves con enemigos poderosos como orcos con armadura. Si no hay arqueros, corre por el escenario hasta que estés en una posición cómoda para atacar.

-Al final de cada ronda, aparecerá una poción de vida en el suelo. Ni que decir tiene que debes recogerla siempre. Además, algunos enemigos dejan también pociones.

-Los trolls son menos fieros de lo que parecen. Si puedes, píllalos por la espalda y en unos pocos mandobles estarán muertos. Los proyectiles los eliminan con rapidez.

MATERIAL EXTRA

A medida que avances, irás desbloqueando vídeos sobre el desarrollo del juego, entrevistas con los protagonistas de las películas, etc. Éste es el material y los niveles donde conseguirlo.

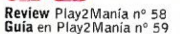
- **Prólogo:** "Diseños artísticos para la película" y "Los Hobbits en el juego"
- **Camino a Isengard:** "Entrevista Christopher Lee".
- **Minas Tirith – En lo alto de la Muralla:** "Entrevista a Ian McKellen".
- **El Camino del Muerto:** "Diseños artísticos".
- **La Puerta del Sur:** "Producción".
- **Huida de Osgiliath:** "Entrevista Sean Astin".
- **La guarida de Ella-Laraña:** "Entrevista a Elijah Wood".
- **El Monte del Destino:** "Entrevistas a Billy Void, Andy Serkis, Dom Monaghan y David Wenham".

TRUCOS

Estos trucos sólo pueden activarse cuando se han finalizado las 12 fases del juego. Para ello, pausa el juego, mantén pulsados **L1**, **L2**, **R1** y **R2**, e introduce estas combinaciones (las direcciones se pulsan con el pad):

- **Recuperar Vida:** ■, ■, ●, ●
- **Modo Perfecto:** ●, ↓, ▲, ✖
- **Siempre devastador:** ▲, ↑, ▲, ↓
- **Todas las mejoras:** ↑, ↓, ▲, ■
- **Proyectiles infinitos:** ■, ■, ↓, ●
- **Invulnerable:** ■, ●, ■, ↑
- **Modo indicador de objetivo:** ↓, ●, ↑, ■

Compañía **EA Games** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

Review Play2Manía nº 58
Guía en Play2Manía nº 59

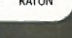










DUAL SHOCK 2 | M.CARD (75 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Play2


SALIDAS DE PISTA


FRENADO Y DERRAPADAS


FRENADO Y DERRAPADAS


REPARACIÓN DEL COCHE




CONTROL DE LOS TIEMPOS


AMORTIGUADORES

• Para el trazado de curvas muy cerradas, puedes exagerar el movimiento con un toque suave de freno o freno de mano.

• Para corregir el derrape una vez salgas de la curva y evitar un trompo, haz contravolante girando la dirección hacia el lado contrario del derrape hasta que consigas recuperar el control normal del vehículo.

→ COPILOTO

Debido a la multitud de curvas ciegas que encontrarás en algunos circuitos, a que no conoces el terreno y a la gran velocidad a la que circulas, necesitas prestar mucha atención en todo momento a las indicaciones que te dará tu copiloto.

• La información más importante que te dará en cada tramo es la dificultad de cada curva.

• Un grado 6 es un giro muy abierto que apenas requiere tocar los frenos y el volante. Sin embargo, una curva de dificultad 2 u orquilla de 180º te obligarán a frenar bastante y girar bruscamente la dirección para conseguir que tu coche gire rápidamente en poco espacio.

• El color del indicador de la curva que aparece en pantalla es otra indicación muy importante. Si es blanco significa que no hay ningún riesgo. Sin embargo, a medida que éste se torne rojo te advertirá que hay algo en el trazado que puede provocar un accidente como puede ser un salto, estrechamiento de la carretera o proximidad de rocas, árboles o acantilados.

• Para conocer de qué riesgo se trata en concreto, escucha las indicaciones de tu copiloto y levanta siempre el pedal del acelerador por precaución.

→ REPARACIÓN DEL COCHE

Uno de los factores más importantes que decidirá en muchas ocasiones un rally a tu favor es saber reparar adecuadamente los daños que sufra tu vehículo, debido generalmente a accidentes de todo tipo o a una conducción muy agresiva.

• Dispones de sesenta minutos para arreglar todos los desperfectos que se hayan producido en tu vehículo, pero ten en cuenta que la reparación de cada componente lleva su tiempo.

• Debes dar siempre prioridad a los componentes más perjudicados, ya que se puede conducir con un coche algo fastidiado, pero no fastidiado del todo, ¿de acuerdo?.

• En el caso de que todos los componentes se encuentran igual de mal, sigue este orden de prioridades a la hora de repararlos: refrigeración, turbo, ejes, ruedas, suspensión, caja de cambios y por último la carrocería. Lo importante es arreglar primero de dentro para fuera.

• Sufrirás una importante penalización de tiempo si sobrepasas los sesenta minutos mientras arreglas tu vehículo. Siempre es mejor completar los tramos con el coche dañado que sufrir semejante castigo insuperable en carrera.

→ CONTROL DE LOS TIEMPOS

Aunque debas seguir el ritmo de carrera más rápido que puedas, muchas veces conviene saber los tiempos que hacen tus rivales, y en especial tu principal rival: Colin McRae.

• Observa en todo momento el tiempo que te marca el indicador situado en la parte superior derecha de la pantalla. Es una referencia muy importante que no puedes perder de vista.

• Si estás en primer lugar, este tiempo indicativo no aparecerá.

• Una buena estrategia es permanecer en segunda posición en los rallies que sean muy disputados para tener controlado a McRae y aumentar el ritmo al final para superarle.

• Si sabes que aventajas a tus rivales en muchos segundos, puedes especular un poco con el resultado y reducir de esta forma tu ritmo para evitar un catastrófico accidente.

→ MEJORAS EN EL COCHE

Al finalizar cada rally tendrás que superar difíciles pruebas para conseguir las mejoras mecánicas que harán que el rendimiento de tu coche sea mucho mayor en cualquier competición en la que participes. Aprovecha las dos oportunidades que te darán para completar cada reto:

AMORTIGUADORES

• Supera la parte final del tramo 4 del rally de Finlandia en el tiempo marcado para conseguir unos buenos amortiguadores que absorban las irregularidades de las pistas.

• Conduce siempre lo más rápido que puedas, pero evitando caer en los pronunciados surcos que hay alrededor de la carretera.

• Acelera a tope en los saltos para hacer que los niveles de los amortiguadores lleguen al máximo antes de cruzar la meta.

• Controla las caídas de los saltos y realízalos con la orientación adecuada para trazar las curvas que pueda haber a continuación.

NEUMÁTICOS

• Supera un tramo de los rallies de Australia, Suecia o Japón respectivamente en el tiempo que te indican y completa además el nivel de derrapada que aparece indicado en la parte izquierda de tu pantalla.

De esta manera, conseguirás unos neumáticos estupendos para conducir en superficies como gravilla, nieve o asfalto mojado.

• Realiza derrapadas exageradas en las pocas curvas cerradas que encontrarás girando al máximo el volante en cada ocasión. Aprovéchalas bien, ya que aunque dispongas de mucho tiempo para superarlas, la mayoría de las curvas no te servirán para aumentar demasiado los niveles, tenlo en cuenta a la hora de conducir.

FRENOS DE CERÁMICA

• Para detenerte a tiempo en la zona señalada de la recta, antes de que se acabe el tiempo, debes hacer una gran salida y conocer el instante justo para frenar a fondo.

• Para no derrapar al comienzo de la prueba y perder importantes décimas, mantén las revoluciones en los 3/4 del marcador y acelera a fondo cuando den la salida.

• Para calcular el lugar exacto de frenado para detenerte en la zona roja, tienes que tener muy en cuenta la velocidad a la que circula tu coche, ya que un X4 necesita mucho más espacio para detenerse que un X2 en la misma prueba.

CAJA DE CAMBIOS

• Esta prueba se desarrolla en un taller y deberás manejar con tacto la marchas de tu coche y permanecer en las revoluciones indicadas durante unos instantes. El premio merece la pena el esfuerzo.

• Para subir y bajar marcha usa los botones R1 y L1.

• Para aumentar las revoluciones usa el stick derecho.

• Cambia a una marcha superior cuando la aguja del cuentarrevoluciones esté cerca de la zona roja.

• Frena cuando tengas que reducir de marcha para evitar perder tiempo.

→ LAS DISTINTAS CATEGORÍAS

Antes de competir en el campeonato, tendrás que elegir el tipo de coche que deseas manejar entre las tres categorías distintas que te ofrecen. Cada una tiene sus peculiaridades, virtudes y defectos propios. Por tanto, elige un vehículo teniendo en cuenta siempre tus habilidades.

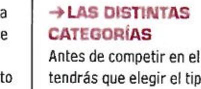
X2

• Son los modelos ideales para un novato, ya que su control es muy sencillo, la velocidad que alcanzan es mucho menor y son más resistentes a los accidentes.


COPILOTO


COPILOTO


REPARACIÓN DEL COCHE


NEUMÁTICOS


FRENOS DE CERÁMICA

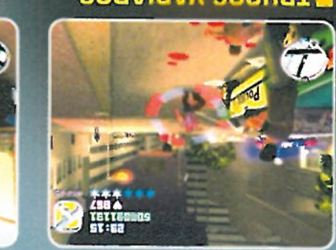

CAJA DE CAMBIOS

→Trucos GTA III
Acción sobre ruedas

Play2

Si todavía trabajas para la mafia haciendo "encarguitos", a lo mejor te vendría bien echar un vistazo al montón de trucos y a los excelentes consejos que te damos.





UNOS CUANTOS TRUCOS PARA EL CAMINO:

Pulsa durante el juego estas combinaciones.

• **Enemigo público nº 1:** R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←.
• **Nadie te busca:** R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
• **Volar:** →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
• **Coches saltarines:** R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
• **Tiempo despejado:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲.
• **Bruma:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✖.
• **Niebla:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●.
• **Lluvia:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■.
• **Que exploten todos los coches:** L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1.
• **Conducir un tanque:** ●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲.
• **Más agarre:** R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
• **Tiempo de juego acelerado:** ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
• **Los peatones se atacan entre ellos:** ↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L2, L1.
• **Otra forma de que los peatones se ataquen entre ellos:** →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
• **Todos los peatones te odian:** ↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L1, L2.
• **Peatones locos:** R2, R1, ▲, ✖, L2, L1, ↑, ↓.
• **Todas las armas:** R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Un montón de dinero gratis:** R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
Tu contador de dinero aumentará.
• **Armadura al 100%:** R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Salud al 100%:** R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

CONSEJOS:

• **Apréndete el callejero:**
Al recorrer la ciudad, en la parte inferior de la pantalla verás el nombre del distrito en que te encuentras. Memoriza las calles y distritos para ubicarte sin problemas. Además, acostúmbrate a memorizar los puntos clave, algunos sólo se indican una vez...

• **Pórtate bien:**
No montes muchos altercados, ya que tu marcador de búsqueda subirá, y si la policía consigue atraparte perderás tus armas.

• **Limpia tu expediente:**
Para reducir el nivel de delito, cambia de coche sin que te vean. Si no es posible, llévalo a un garaje de chapa y pintura o encuentra un símbolo de policía.

• **Guarda tus coches:**
Lleva a tu garaje el coche más potente que encuentres. Para dar con él, emplea el tiempo que necesites.

• **No te olvides de salvar:**
Salva la partida tras acabar una misión y sin activar trucos. Si metes la pata o te apetece hacer el animal, podrás cargar la partida.

• **Recauda dinero:**
Si andas mal de dinero, puedes quitárselo a algunos personajes, como los taxistas y "señoritas de compañía", que pueden tener una buena recaudación al final del día.

TRABAJAR PARA VIVIR:

Si andas corto de dinero, puedes ganar un extra si te haces con un taxi, un coche de policía, uno de bomberos o una ambulancia. Si pulsas R3 a bordo de estos vehículos, activarás el modo Trabajo, en el que deberás cumplir unos objetivos, como llevar clientes, reducir a delincuentes, apagar incendios o recoger a heridos. Cuantos más objetivos cumplas, más dinero entrará en tus arcas.

LA CARNE ES DÉBIL:

Una de las formas más rápidas y sencillas de recuperar energía es "charlar" con una "señorita de compañía". Para ello, espera a que se haga de noche y sigue estos pasos:

1) Busca una zona donde haya de estas "señoritas". Llevan minifalda y una chaqueta entreabierta. Suelen estar por las zonas portuarias, parques y zonas de pubs.

2) Hazte con cualquier utilitario o deportivo y para cerca de una de ellas.

3) Ella se acercará al coche para hablarte: tras unos segundos, se subirá y el dinero empezará a bajar...

4) Llévala a un lugar tranquilo. Para el coche y fíjate en el contador de energía: tras unos "meneos" la vida subirá, pudiendo llegar hasta un total de 150 puntos de energía. Luego, ella se bajará del coche.



Compañía **Take 2** | Género **Aventura de conducción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**








Review Play2Manía nº 36
Guía en Play2Manía nº 41

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (212 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos GTA: Vice City
Trampas mafiosas

Play2

Nada mejor que volverse invulnerable, conducir un tanque o usar una motosierra para seguir cumpliendo con éxito todos los trabajitos que la mafia te confía, *¿capishe?*.









TRUCOS VARIADOS:

Estos trucos se introducen pulsando las siguientes secuencias mientras juegas.

• **Gravedad baja mientras conduces:** →, R2, ●, R1, L2, ↓, R1.
• **Multitud de armas:** R2, R2, R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ↙, →, ↑.
• **Evitar el cansancio:** R2, L2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Armadura:** R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Rellenar la salud:** R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Saltar con el coche:** ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
Para saltar, pulsa **L3** mientras conduces.
• **Suicidio:** →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.
• **Disminuir el nivel de búsqueda:** R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
• **Todos los coches explotan:** R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
• **Peatones locos:** ↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1.
Otra forma de activar el truco es pulsando: ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R2, L2, L2.
• **Más armas:** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.
• **Tráfico más rápido:** R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
• **Atraer seguidores:** ●, ✖, L1, L1, R2, ✖, ✖, ●, ▲.
• **Recarga rápida de arma:**
Mientras tienes un arma seleccionada, pulsa **R2** y después **L2** para recargar rápido.
• **Sprint infinito:**
Para no cansarte al correr, completa el nivel 12 de las misiones con la ambulancia.

MÁS PERSONAJES:

Red Leather: →, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →.
Candy Suxx: ●, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ✖, L2.
Hillary King: R1, ●, R2, L1, →, R1, L1, ✖, R2.
Ken Rosenberg: →, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ✖, R1.
Lance Vance: ●, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, L1.
Mercedes: R2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ●, ▲.
Phil Cassady: →, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ●.
Ricardo Díaz: L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2.
Sonny Forelli: ●, L1, ●, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, ✖.

• **Aumentar el nivel de persecución:** R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →.
• **Todo a cámara lenta:** ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
• **Todos los coches son negros:** ●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
• **Todos los coches son rosas:** ●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.

COCHES SECRETOS:

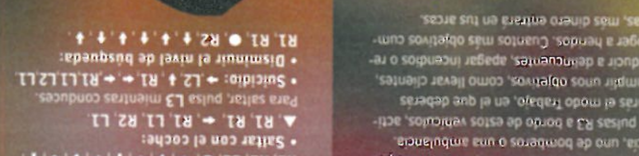
• **Bloodring Banger:** ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
• **Bloodring Banger Race Car:** ↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←.
• **Carrito de golf:** ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
• **Hotring Race 1:** R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
• **Hotring Race 2:** R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2.
• **Fist Limo:** R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
• **Tanque:** ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
• **Romero's Hearse:** ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
• **Sabre Turbo:** →, L2, ↓, L2, L2, ✖, R1, L1, ●, ←.
• **Camión de la basura:** ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L2, ●, →.

CAMBIAR EL TIEMPO:

Normal: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ↓.
Lluvioso: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
Niebla: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.
Ventisca: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
Soleado: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.
Acelerar los días y las noches: ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.

AUMENTAR LA BARRA DE ENERGÍA:

Si llevas un buen coche, conduce de noche por una zona donde veas a señoritas "de buen ver". Para y espera un poco, alguna se acercará y, después de hablar un poco, se meterá en el coche. Conduce hasta un lugar tranquilo y detén el coche. Éste se moverá un poco y, a la vez que tu dinero baja, tu vida aumentará de 100 a 125.

Compañía **Take 2** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

Review Play2Manía nº 47
Guía en Play2Manía nº 49

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (1888 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos War of the Monsters
Secretos monstruosos

Play2

Esto de convertirse en un monstruo de treinta metros de altura nos ha pillado de improviso, así que nada mejor que seguir estos consejos para acostumbrarnos cuanto antes.



■ MINIJUEGOS
- **Minijuego Dodgeball:** Gasta 105.000 vales de batalla (Battle Tokens) para desbloquear este minijuego.
- **Minijuego Big Shot:** Gasta 65.000 vales de batalla (Battle Tokens) para desbloquear este minijuego.
- **Minijuego Crush-O-Rama:** Gasta 85.000 vales de batalla (Battle Tokens) para desbloquear este minijuego.

■ PERSONAJES EXTRA
- **Jugar como Mecha-Sweet Tooth:** Usa una Tarjeta de Memoria con una partida salvada del juego *Twisted Metal: Black* con el nivel Sweet Tooth completado. Un mensaje te avisará que el Mecha Sweet Tooth aparecerá cuando el juego cargue. Después, selecciona a Agamo y elige el traje número 4. Es lento, pero tiene su gracia.
- **Jugar con Raptros:** En el nivel Century Airfield dentro del modo Aventura, pelearás contra unas criaturas que parecen dragones. Son los Raptros. Estos tienen la habilidad de volar durante tanto tiempo como su energía les permita, y tienen además un devastador ataque de fuego. El mejor traje para esta criatura es el cuarto, que parece el esqueleto de un dragón. Gasta 200.000 vales de batalla (Battle Tokens) para desbloquearlo.
- **Jugar con Zorgulon:** ¿Recuerdas a esas criaturas extrañas que aparecen en el nivel UFO dentro del modo Aventura? Sí, esas... las que tienen tentáculos, cabezas grandes y pequeños trajes espaciales. Pues si quieres tener a uno de estos "simpáticos" personajes a tu disposición, gasta 200.000 vales de batalla (Battle Tokens) para desbloquearlo.
- **Compañera secreta de Ultra V:** Compra el cuarto traje de Ultra V para desbloquear a una dulce robot japonesa... Presta mucha atención a su jetpack...

■ DESBLOQUEAR NIVELES
- **Nivel Volcano:** Gasta 45.000 vales de batalla (Battle Tokens) para desbloquear este nivel.
- **Nivel Mini Baytown:** Gasta 65.000 vales de batalla (Battle Tokens) para desbloquear este nivel.
- **Nivel Capitol:** Gasta 85.000 vales de batalla (Battle Tokens) para desbloquearlo.
- **Nivel UFO:** Gasta 105.000 vales de batalla (Battle Tokens) para conseguir desbloquear este nuevo nivel.

■ CONSEGUIR VALES DE BATALLA FÁCILMENTE
Guarda la partida después de superar el nivel Terror in Space. Pelea contra Cerebulon (el último jefe) y si consigues derrotarle sin continuar la partida ninguna vez obtendrás 30.000 Vales de Batalla. Salva la partida después de derrotarle. Esto hará que solo se salven la configuración de juego y el contador de Vales de Batalla. Una vez que vuelvas al menú principal, carga de nuevo tu lucha contra Cerebulon. Vuelve a derrotarle de la misma forma y conseguirás más Vales de Batalla. Repite el proceso hasta que te canses. Otra opción es jugar en el modo de un solo jugador y seleccionar "Endurance". Cuantos más monstruos elimines, más Vales de Batalla conseguirás. Para obtener unos cuantos Vales extra, destruye los edificios del nivel.
Cada uno de ellos vale 50 Vales. Los "pickups" te darán 5 vales al destruirlos.

■ ARMA SECRETA
En el nivel Gambler's Gulch, frente a la mansión de estilo victoriano verás una espada clavada en una roca. Liate a guantazos con la roca hasta que consigas romperla y puedas coger la espada. Ahora podrás usarla como arma para atacar a tus enemigos.

■ CONSEJOS
- En cualquier escenario en el que luches, procura romper todo lo que te rodea y utilizar los trozos grandes de los escombros para atacar a tu enemigo, ya sea lanzándoselos o golpeándole con ellos.
- De igual forma, si hay aviones o coches, destrozalos para que los restos ardientes le resten vida a tus adversarios.

Compañía **Sony** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

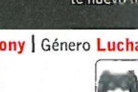
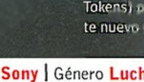
12+

Review Play2Manía nº 52
Guía en Play2Manía nº --







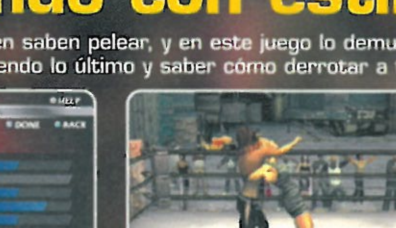

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (66 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos Def Jam Vendetta
Peleando con estilo

Play2

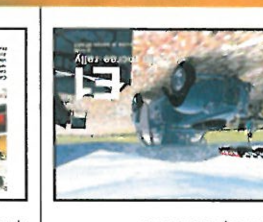
Los raperos también saben pelear, y en este juego lo demuestran con creces. Pero si quieres pelear vistiendo lo último y saber cómo derrotar a tus adversarios, sigue leyendo...






■ TRAJES ALTERNATIVOS
Selecciona "Battle mode", "Single Match" y, en la pantalla de selección de personajes, pulsa y mantén **L1 +L2 +R1 + R2** e introduce cualquiera de estos códigos:
- Segundo traje de Spider: ■, ▲, ✖, ■, ●
- Tercer traje de Spider: ●, ■, ✖, ▲, ●
- Arii: ✖, ■, ▲, ■, ●
- Segundo traje de Briggs: ✖, ▲, ●, ■, ●
- Tercer traje de Briggs: ✖, ▲, ■, ✖, ●
- Carla: ✖, ■, ✖, ✖, ✖
- Chukklez: ■, ■, ▲, ✖, ●
- Cruz: ●, ▲, ✖, ✖, ●
- D-Mob: ■, ▲, ●, ✖, ●
- Segundo traje de D-Mob: ■, ■, ▲, ■, ■
- Dan G: ✖, ●, ✖, ●, ■
- Deebo: ●, ●, ✖, ✖, ▲
- Deja: ●, ■, ●, ●, ✖
- DMX: ●, ✖, ●, ▲, ■
- Drake: ▲, ■, ●, ✖, ✖
- Segundo traje de Drake: ✖, ▲, ▲, ●, ●
- Funkmaster Flex: ●, ▲, ●, ●, ■
- Headache: ▲, ▲, ▲, ■, ●
- House: ▲, ✖, ▲, ●, ✖
- Iceberg: ■, ▲, ●, ■, ●
- Ludacris: ●, ●, ●, ■, ▲
- Segundo traje de Manny: ●, ■, ●, ■, ●
- Masa: ✖, ●, ▲, ■, ■
- Method Man: ■, ●, ✖, ▲, ●
- Moses: ▲, ▲, ■, ■, ✖
- N.O.R.E.: ●, ■, ▲, ✖, ●
- Nyne: ■, ●, ✖, ✖, ▲
- Omar: ●, ●, ■, ▲, ▲
- Opal: ●, ●, ■, ■, ▲
- Peewee: ✖, ✖, ■, ▲, ■
- Segundo traje de Peewee: ✖, ▲, ▲, ■, ●
- Penny: ✖, ✖, ✖, ▲, ●
- Pockets: ▲, ■, ●, ✖, ▲
- Segundo traje de Proof: ✖, ■, ▲, ■, ●
- Razor: ▲, ■, ▲, ●, ✖
- Segundo traje de Razor: ■, ●, ✖, ▲, ▲
- Redman: ●, ●, ▲, ■, ✖
- Ruffneck: ✖, ■, ✖, ▲, ●
- Segundo traje de Ruffneck: ■, ●, ▲, ✖, ■
- Scarface: ●, ■, ✖, ▲, ■
- Sketch: ▲, ▲, ●, ■, ✖
- Spider: ■, ▲, ✖, ■, ●
- Segundo traje de Spider: ●, ●, ■, ✖, ▲
- Snowman: ▲, ▲, ✖, ✖, ●
- Steel: ✖, ▲, ●, ●, ▲
- T'ai: ●, ●, ■, ✖, ●
- Zaheer: ▲, ▲, ■, ✖, ✖





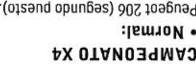
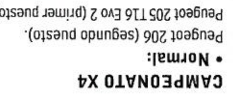
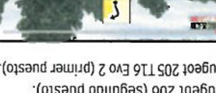

■ NUEVOS ESCENARIOS
- Bounty Club: ✖, ■, ■, ●, ●
- Club Luda: ●, ▲, ■, ✖, ■
- Def Jam: ●, ✖, ■, ✖, ▲
- Def Jam Vendetta: ▲, ●, ✖, ■, ■
- Dragon House: ●, ▲, ✖, ✖, ●
- Face Club After Hours: ■, ✖, ■, ■, ●
- Grimeyville: ■, ■, ■, ✖, ✖
- Junkyard: ✖, ■, ■, ✖, ▲
- Warehouse: ✖, ✖, ■, ✖, ■

■ PISTAS VARIAS
- **Las cinco chicas en la galería de fotos:** En el modo Historia, cada vez que te den a elegir pelear con una nueva chica, elígela en lugar de la novia de tu luchador. De esta forma, las desbloquearás a todas (son cinco en total) en la galería de fotos.
- **Desbloquear el trofeo Book:** Completa el modo Historia con los cuatro protagonistas del juego.
- **Desbloquear el trofeo V-shaped:** Completa el modo Survival sin perder ni una sola vez, es decir, consiguiendo 37 victorias consecutivas para lograr este trofeo.
- **Dinero fácil:** Ve a la pantalla de opciones de combate y elige "1 on 1". Mete dos mandos en la consola y pulsa Start en ambos. De esta forma, podrás pelear contra un luchador que no controla nadie y ganarás fácilmente. Haz esto las veces que quieras para ganar mucho dinero. Si, ya sabemos que es un poco ruin, pero para eso están los trucos, ¿no?
- **Evitar perder:** Cuando un oponente tenga su barra de golpe especial a tope y tenga intención de hacerte un "Blazin", o incluso si tu luchador está casi sin salud, para evitar ser noqueado y perder el combate sal del ring acercándote a las cuerdas y pulsando ▲ y dedícate a dar vueltas alrededor del ring hasta que se pase el efecto del "Blazin" rival.

Compañía **EA Big** | Género **Lucha** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**

16+

Review Play2Manía nº 54
Guía en Play2Manía nº --


DUAL SHOCK 2 | M.CARD (87 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Colin McRae Rally 04

Si quieres convertirte en el mejor piloto de rally, más vale que entrenes duro. Y es que nosotros no podemos hacer que seas más hábil al volante, sólo podemos decirte cómo reaccionar ante cada situación y avisarte con tiempo de los peligros que vas a encontrar.

EL MANUAL DEL CAMPEÓN DEL MUNDO

→TRAZADO DE CURVAS
Aquí es donde realmente podrás demostrar tus dotes al volante y apurar unas cuantas décimas al crono. Para que puedas hacerlo sin problemas, ahí van unos cuantos consejos:
- Debes tener en cuenta el ángulo de la curva y la superficie.
- En superficies escurridizas (gravilla, nieve o hielo), debes tomar las curvas con un gran derrape de principio a fin y jugar con el contravolante a la salida.
- En superficies como asfalto, gravilla pesada o barro realiza una conducción normal, evitando los grandes derrapes que frenan el coche.
- Apura las curvas por el interior, siempre que tu copiloto no te advierta de algún riesgo y el trazado te lo permita. Aunque tus neumáticos no sean los más adecuados para la superficie que rodea la "pista", ganarás décimas.

TRAZADO DE CURVAS

→SALIDAS DE PISTA Y ACCIDENTES
Circular a gran velocidad en lugares de alto riesgo conllevará con toda seguridad una salida de pista en todo momento.
- Es mejor perder unas décimas por ser prudente que arriesgar en zonas muy complicadas. Si tienes mucha suerte, puede que no choques con nada y sólo pierdas unos cuantos segundos... que pueden acabar decidiendo un rally.
- Si impactas con un árbol o roca que haya en los márgenes del sendero, lo más habitual, causarás daños al coche que podrían obligarte a abandonar.
- Lo daños más normales son el turbo y la caja de cambios (pérdida de potencia) o los ejes (tu coche se irá de lado). Si el golpe es demasiado fuerte, puedes causar serios daños en la refrigeración, haciendo que el coche se cale continuamente.

TRAZADO DE CURVAS

→FRENADO Y DERRAPADAS
Saber frenar y derrapar con la intensidad necesaria en cada momento es imprescindible para evitar salidas de pista y conseguir buenos tiempos.
- Deberás frenar siempre con antelación en las curvas en las que tu copiloto indique peligro o sean muy cerradas. Además, realiza un derrape si la superficie te lo permite para agarrarte mejor a la carretera. No obstante, ten en cuenta que un deslizamiento lateral muy exagerado hará que tu coche frene excesivamente en superficies como asfalto o en barro.
Sin embargo, en grava, nieve o hielo, esta técnica te ayudará a realizar una trazada muy rápida y ahorrarte el uso constante del freno.
- Para ejecutar un derrape a la perfección, suelta el acelerador y gira bruscamente la dirección hacia la dirección de la curva.

SALIDAS DE PISTA

X2

- Evita derrapar en exceso para evitar deceleraciones bruscas y ejecutar una conducción clásica en la que frenar antes de las curvas.
- Aunque el Wolkswagen Golf sea el coche más potente de todos su control no es bueno, por lo que te recomendamos el Fiat Punto.

X4
- Tienen tracción 4x4 y están equipados con motores potentes
- Son los modelos más adecuados para realizar grandes derrapadas en la grava y en el hielo.

X4

- Como la velocidad máxima que pueden alcanzar es mayor, los golpes también lo son, por lo que dependes en todo momento del copiloto para circular a la velocidad adecuada en cada zona.
- Entre los cinco modelos que puedes escoger, como no, se encuentra el Citroën Xsara.

GRUPO 2
- Sólo para pilotos realmente expertos que sepan lo que se traen entre manos, debido a su tremenda potencia y complicado control.

GRUPO 2

- Para evitar los trompos continuos, suelta el acelerador en el recorrido de las curvas y usa el contravolante en su lugar para conseguir corregir la trayectoria.
- Sé prudente en la conducción, ya que las velocidades extremas hacen que un golpe con cualquier obstáculo sea fatal.
- Aunque todos los coches son casi incontrolables evita el Lancia 037, ya que es el menos potente y encima es de tracción trasera, lo que lo convierte en el modelo más difícil de manejar.

LOS SECRETOS Y EXTRAS

Aunque todos los secretos se puedan sacar ganando los campeonatos, también podrás darte de alta en la página oficial de Codemasters para conseguir los códigos en el apartado "Secretos" dentro del menú "Opciones".

→COCHES EXTRA
Supera los distintos campeonatos del juego para obtener los siguientes premios:

CAMPEONATO X4
- **Normal:**
Peugeot 206 (segundo puesto).
Peugeot 205 T16 Evo 2 (primer puesto).
Lancia Delta Integrale (tercer puesto).
Ford Escort RS 1600 (tienes que superar primero el cuarto rally).
- **Avanzado:**
Ford RS 200 y Ford Transit Rally Van (segundo puesto).
MGC Sebring Special (tienes que superar primero el cuarto rally).

CAMPEONATO X2
- **Normal:**
Wolkswagen Golf (primer puesto).
Citroën 2CV Sahara (segundo puesto).
- **Avanzado:**
Lancia 037 (primer puesto).
Mitsubishi Pajero (segundo puesto).
Subaru Impreza 22B Sti (para ello tienes que superar primero el cuarto rally).

CAMPEONATO GRUPO B
Audi Sport Quattro (primer puesto).

→MODO EXPERTO
Grupo B con 2 coches y modo espejo.

→ABRIR EL MODO EXPERTO
Supera en modo normal los campeonatos X2 y X4.

→MÁS MODOS DE JUEGO
Para competir en las modalidades "rally" o "etapa" compite en cualquier campeonato para abrir tramos.

→Trucos Medal of Honor Frontline

La guerra tiene trampa

Cuando tienes a todo el ejército alemán pisándote los talones o eres muy buen soldado o echas mano de una buena colección de trucos. Justo como ésta.







TRUCOS Y EXTRAS

Los siguientes trucos se introducen tecleando las palabras correspondientes en la máquina de escribir. Las luces se pondrán verdes para confirmar el truco. Tendrás que ir a la opción de bonus para activarlo.

- **Completar la misión actual con estrella de oro:** MONKEY.
- **Completar la misión anterior con estrella de oro:** TIMEWARP.
- **Escudo contra las balas:** BULLETZAP. Todas las balas que te disparen serán ineficaces, pero ten mucho cuidado con las explosiones, que sí te afectarán.
- **Modo bala de plata:** WHATYOUGET. Podrás acabar con todos los enemigos de un solo disparo.
- **Granadas de goma:** BOING.
- **Zoom de francotirador en todas las armas:** LONGSHOT.
- **Perfeccionista:** URTHEMAN. Este truco permitirá que los nazis puedan acabar contigo de un solo disparo.
- **Enemigos invisibles:** WHERERU. Solo verás los cascos y las armas de los enemigos.
- **Modo cabeza de Aquiles:** GLASSJAW. Sólo podrás acabar con los nazis de un tiro en la cabeza.
- **Tipos con sombreros:** HABRDASHR. Todos llevarán algo en la cabeza, una granada, un arma...
- **Desbloquear la sección "Extras" en la galería:** DAWOIKS.
- **Modo torpedo de protones:** TPDOMOHTON. Este truco hará que todas las balas del juego parezcan torpedos de protones como los de Star Trek. Además, todas las explosiones serán moradas.
- **Recompensa secreta:** Completa todos los niveles del juego logrando una Estrella de Oro y recibirás la Medalla del Valor de Los Angeles de Electronics Arts.
- **Invencible:** Pausa el juego y pulsa: ■, L1, ●, R1, ▲, L2, Select, R2. Volverás automáticamente al juego.
- **Munición infinita:** Pausa el juego y pulsa: ●, L2, ■, L1, Select, R2, ▲, Select.

• Desbloquear todas las misiones
- **Misión 2:** ORANGUTAN.
- **Misión 3:** BABOON.
- **Misión 4:** CHIMPNZEE.
- **Misión 5:** LEMUR.
- **Misión 6:** GORILLA.

• Desbloquear los Making Of de las secuencias FMV
- **De la misión 1:** BACKSTAGEO
- **De la misión 3:** BACKSTAGER
- **De la misión 4:** BACKSTAGEF
- **De la misión 5:** BACKSTAGES

UNA DE CONSEJOS

- Aunque estás mejor entrenado que tus enemigos, no te expongas demasiado ni te confíes en ningún momento. Avanza pegado a las paredes y cúbrete tras cualquier obstáculo si ves que la situación puede ser peligrosa o te hueles una trampa.
- Si es posible, permanece oculto el mayor tiempo posible. Si no alertas a tus enemigos, te será más fácil acabar con ellos.
- Cada arma tiene sus virtudes y desventajas, por lo que debes saber cuáles usar ante determinadas situaciones. Piensa antes de meterte en una refriega y liarte a disparar a lo loco o acabarán contigo.
- Entre tiroteo y tiroteo, recarga tu arma. Lo peor que te puede ocurrir es quedarte sin munición frente al enemigo.
- Aprovecha las pausas que hacen los alemanes al recargar sus armas para eliminarlos sin correr demasiados riesgos.
- Aprovecha también a tu favor el armamento pesado de tus enemigos, como las MG 42 o los cañones que encontrarás en algunas zonas. Con ellos bajo tu control, los alemanes no tienen nada que hacer.
- Apóyate en tus compañeros cada vez que puedas. Procura mantenerlos con vida y te serán de gran ayuda.
- Busca bien en todos los rincones y en el interior de las cajas de madera. Encontrarás más botiquines y munición de lo que crees.

Compañía **EA Games** | Género **Shoot'em up** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

16+ | **Review** Play2Manía nº 41 | **Guía** en Play2Manía nº 58

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (94 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos Project Zero

La solución a tu miedo

Esta aventura oculta muchos más secretos de los que a primera vista parece y descubrirlos todos no es sencillo... Bueno, no lo era antes de tener estas pistas.













NUEVAS OPCIONES

•Modo Batalla: Termina el juego una vez. Este modo consiste en enfrentarse a los fantasmas en un orden.

•Dificultad Nightmare: Completa el modo Batalla y el modo Historia dos veces. Carga la partida que has guardado al finalizar la aventura por primera vez y empieza la segunda vez desde ese archivo. Tendrás los objetos que tenías, así que deberías pasarte el juego varias veces para tener más.

•Extras en Nightmare: Si completas el juego en dificultad Nightmare podrás ver el final auténtico y desbloquearás la selección de capítulos en Modo Historia.

•Test de sonido: Termina el juego una vez y podrás seleccionar la música.

•Lista de fantasmas: Termina el juego y obtendrás las descripciones de los fantasmas.

•Funciones especiales de la cámara: Termina la aventura una vez y dispondrás de opciones nuevas para la cámara que podrás adquirir la siguiente vez que juegues.

• Nuevos trajes: Termina el juego una vez y podrás elegir un traje alternativo. Conseguirás más trajes si capturas todos los fantasmas de la casa y obtienes un buen ranking.

BÚSQUEDAS PARALELAS

• Búsqueda I

Al recoger el Grabado Negro puedes acercarte hasta el cuarto derruido para fotografiar un fantasma opcional. Lo encontrarás cerca de la parte derrumbada. Acércate lentamente a la zona donde están las maderas caídas y permanece atento, ya que aparecerá en escena durante un corto periodo de tiempo.

• Búsqueda II

Desde el pozo, avanza hasta el santuario Narukami (donde te enfrentaste a Takamine). Justo en la puerta encontrarás una Piedra Espiritual y Película del Tipo 37. Entra en el templo y avanza hacia el espejo hasta que reaccione el rastreador. Enfoca a la esquina superior derecha del espejo para sacar la foto de los Atormentados. Regresa rápidamente al patio o te atacará algún fantasma.

• Búsqueda III

Desde ese mismo pasillo puedes acceder a la bodega, aunque primero hay que resolver un puzzle. La contraseña es 7925 (este dato se encuentra en el apunte Ritual del demonio ciego). En su interior, encontrarás una Piedra Espiritual en una estantería. Examina la armadura para conseguir otra Piedra Espiritual. En la cómoda rosita hay Película del Tipo 14.

• Búsqueda IV

Podrás encontrar un montón de objetos esparcidos por toda la mansión, siempre que vayas a por ellos antes de resolver el puzzle del pozo secreto. Y mucho cuidado con unos fantasmas que aparecen aleatoriamente, los Monjes Vagando, que son especialmente persistentes y con ellos no valen las fotos, huye.

Lo que puedes coger es:

1. **Santuario Narukami:** en la Puerta Shinto, un Espejo de Piedra y Película del Tipo 90. En el interior del templo puedes fotografiar al fantasma inmóvil de Takamine en el techo.
2. **Entrada:** Medicina de Hierbas y una Piedra Espiritual.
3. **Pasillo de las sogas:** Piedra Espiritual.
4. **Sala de las Máscaras:** Película del Tipo 37, Agua Sagrada.
5. **Sala Cegadora:** Película del Tipo 74.
6. **Sala de las Armaduras:** Piedra Espiritual, Película del Tipo 37.
7. **Cuarto Infantil:** Piedra Espiritual.
8. **Sala de los kimonos:** Piedra Espiritual.
9. **Librería:** Fantasma inmóvil del Editor en el armario.

• Búsqueda V

Desde el atrio de los cerezos dirígete al abismo, donde encontrarás otro fantasma inmóvil. Avanza por la pasarela encima del agua hasta el montón de piedras que ya has visitado antes. Desde ahí, mira hacia el agua y busca un punto donde el objetivo se ponga azul para capturar al Hombre Cargado. Retrocede por la pasarela hasta el islote que separa las dos pasarelas. Mira hacia la izquierda hasta que encuentres un punto en el que el objetivo se ponga azul. Dispara y habrás conseguido al Enamorado de Kirie.

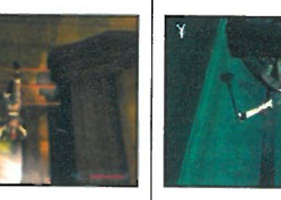
• Búsqueda VI

Ve a la antesala de los budas. Encontrarás documentos sobre Kirie y los hechos que ocurrieron en la residencia Himuro. En la sala de los budas podrás encontrar los documentos en la mesa y a ambos lados del altar. En la antesala, donde estaban las muñecas, encontrarás dos partes del Diario de Kirie.

Compañía **Wanadoo** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

16+ | **Review** Play2Manía nº 44 | **Guía** en Play2Manía nº 46

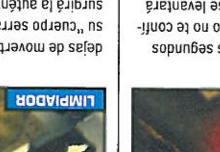
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (1.748 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN



- **Mucho cuidado con las caídas.** Las medias alturas, aunque no son letales, te restarán bastante salud, algo que no te puedes permitir.
- Aunque resulten enormemente molestos, **no desperdicies munición en los caballeros con armadura.** Sólo conseguirás detenerlos durante unos segundos, y esas balas pueden hacerte falta después.
- Siempre que puedas, **procura pillar a tus enemigos por la espalda y por sorpresa.** Ahorrarás munición y te evitarás algún rasguño.
- **Ante los enemigos más duros no escatimes balas.** Usa las ametralladoras a diestro y siniestro.
- **Salva la partida a menudo,** sobre todo antes de saltos delicados o enfrentamientos contra enemigos de cierto calibre.
- **Si ves cómo Lara se precipita al vacío, pulsa ✖** para que si hay ocasión se enganche de alguna de las cornisas o bordes que encuentre.
- **Manejando a Kurtis,** encontrarás menos munición y botiquines.
- Si Lara te dice que no puede hacer algo por falta de fuerza, **busca por la zona algún bloque que arrastrar.** Ese ejercicio servirá, normalmente, para incrementar esa cualidad.
- Lo peor que te puede pasar en un túnel inundado de agua es perder la orientación. **Busca detalles a tu alrededor que te guíen** y lleven directo a las bolsas de aire.
- **En las zonas protegidas por trampas como estacas o agua hirviendo.** Piensa antes de tirar de una palanca o pulsar algún botón.

JEFES





→ VIGILANTE

Para conseguir la preciada Pintura Obscura, tendrás que vértelas con el espectro que la vigila.

A tu alrededor hay una serie de **estatuas** en las que aparece y desaparece una **luz azulada** muy rápidamente. Dicho destello no es sino el misterioso cuadro que buscas, pero al acercarte a él desaparece y cambia de "manos". Saca cualquier arma que lleves (las pistolas irán muy bien) y **dispara como un loco al espectro.** Tras varios balazos, se quedará petrificado durante unos segundos, al igual que la pintura, así que guarda el arma y búscala rápidamente. Cuando se encuentre a tu alcance, sólo tienes que pulsar ✖ para cogerla.

Mientras lo consigues, permanece alejado del Vigilante, ya que su contacto resulta muy dañino. Si las cosas se complican un poco, busca en las esquinas de la sala **munición** y un **botiquín** para aguantar el combate.

Después, sal pitando de ahí por el mismo sitio por el que has llegado.

→ LIMPIADOR

Busca refugio tras algún mueble y espérale de frente. No dejes de dispararle, mientras vigilas tu nivel de salud y **nunca le des la espalda.** Sus ráfagas son bastante difíciles de esquivar, aunque si no dejas de correr alrededor suyo no supondrán un gran problema. Descarga toda la munición que tengas contra él y desaparecerá momentáneamente. Busca la puerta de entrada al apartamento y sal al pasillo. Ve a la derecha y entra por la primera puerta a la izquierda.

Recoge un **cargador** y de un rincón un **botiquín.** En ese instante, volverá nuestro "amigo" a través de la pared. Agáchate justo donde estás para que no te cosa a balazos y luego sal de repente y métele una buena ráfaga. Cuando salga corriendo, métete por el hueco abierto en la pared y coge la **Viper** que ha dejado tirada y la **munición.** Sal por la puerta de la izquierda y, ya en el pasillo, **arrástrate debajo de los sensores láser** que hay a la derecha (▲ y L2). Una escena te mostrará cómo salta por los aires la escalera que lleva a los pisos inferiores, pero no tendrás problemas para saltar hasta el piso bajo evitando las llamas. Allí hay un **botiquín** y dos **cargadores** bajo la escalera. Sube por la escalera al piso superior y avanza por el pasillo a toda pastilla con la ametralladora en las manos. Al fondo verás al Limpiador y unos sensores unos metros delante de él. **Corre y salta sobre ellos mientras aprietas el gatillo sin parar.**

→ PROTO

Tanto jaleo con este bicho para nada... **Limítate a llenarle de plomo mientras retrocedes** todo el rato esquivando sus dentelladas y zarpazos. Cuando reciba suficiente daño se derrumbará durante unos segundos haciéndose el muerto, pero no te confíes. Segundos más tarde se levantará y escalará algunas de las paredes del recinto para desaparecer durante unos segundos de tu vista.

Si permaneces con el arma desenfundada, no tendrás problemas en localizarlo en cuanto vuelva a bajar al suelo. Repite la operación hasta que Kurtis lo remate. Por cierto, encontrarás algo de **munición** y un **botiquín** en los rincones. Para acabar, tira de la **palanca** que hay en el artefacto del fondo.





→ BOAZ

Procura retroceder y esquivarla en todo momento. Saca la pistola y apunta al feo careto de Boaz. Tras unos cuantos disparos, se parará y los 4 orificios o cápsulas que tiene en el costado (dos a cada lado) comenzarán a expulsar un dañino líquido verde. Encañónala desde uno de sus lados y **apunta a cualquiera de las cápsulas** (puedes cambiar de objetivo pulsado ■) para disparar hasta que reviente.

Vuelve a encarar a Boaz y dispárale en su cara para repetir el proceso con las otras tres cápsulas restantes. Boaz intentará alcanzarte, además de con sus garras, con unos chorros de líquido que salen de su cola, pero que puedes esquivar con facilidad si no dejas de moverte. Una vez acabes con su "cuerpo serrano", de su interior surgirá la auténtica científica de La Cabala. Esta especie de humanoide con forma de insecto no te causará problemas. **Limítate a disparar y a moverte** de lado a lado hasta que acabes con ella.



→ ECKARDT

Lara permanece atrapada dentro de un círculo de energía que la impide moverse con libertad. Nuestro archienemigo, mientras tanto, nos atacará desde el exterior, donde no puede ser alcanzado por nuestras balas. **Mantén siempre el arma desenfundada,** ya que te facilitará enormemente el localizar a tu rival en todo momento Al principio se limitará a lanzarnos proyectiles de energía y llamaradas de fuego. Unos ataques realmente fáciles de esquivar ya que podrás evitarlos saltando o simplemente agachándote del todo (con ▲ y **L2**). Tras varias ráfagas, Eckhardt se "liará" a invocar a clones suyos en tres puntos distintos del círculo de energía.

Cuando los tres estén completamente formados, correrán hacia el interior de la circunferencia en la que estás en línea recta para fundirse nuevamente en un solo Eckhardt. Para esquivarlos, simplemente, **aléjate de su trayectoria.**

Una vez aparezca en el centro del círculo, **espera a que el aura roja de su alrededor se difumine para liarte a balazos** con él mientras trata de alcanzarnos con un nuevo ataque energético (muy fácil de esquivar). El jefe de La Cabala caerá sobre sus rodillas y **podremos acercarnos para clavarle uno de los 3 fragmentos del orbe.** Luego repite la misma estrategia dos veces más.



→ KAREL

A este tipo ni siquiera tendremos que dispararle, **simplemente deberemos llegar hasta el Durmiente.** Corre hacia el cuerpo de Eckhardt y recoge su guantelete del suelo, mientras esquivas los rayos de energía del Nephilin.

A la derecha encontrarás una columna con un interruptor que has de pulsar. Esto hará que se extienda una escalerilla al otro lado de la sala y que lleva a la pasarela superior.

A partir de aquí sólo tienes que limitarte a esquivar los ataques de Karel mientras asciendes por dos escalerillas más hasta lo alto de la estructura. Busca la pasarela que lleva hasta el Durmiente y acércate a él. Con una tremenda escena, todo acabará tan rápido como empezó. Lástima que esta paz vaya a durar tan poquito... Bueno, aunque después todo, ya has hecho lo más difícil.

Tomb Raider
El Ángel de la Oscuridad

Por fin está aquí. La más grande de las aventureras resurge de sus cenizas cual Ave Fénix. Sin embargo, Lara necesita de tu ayuda una vez más para resolver el misterio que la rodea. ¿Vas a decirle que no?

TRUCOS

→ DINERO E ÍTEMS INFINITOS PARA LARA

Ve a cualquier localización donde puedas entrar y salir fácilmente y donde sepas que hay dinero u objetos. Si los coges, sales y vuelves a entrar, verás que vuelven a estar ahí, como si nada. Si andas escaso de algo, ya sabes.

→ VER CRÉDITOS

Pausa el juego, pulsa y mantén **R1 + L2 + R2 + ▲ + ●** y desbloquearás la opción "Ver Créditos" bajo la opción "Salir del juego".

→ PASAR DE NIVEL

Puedes usar este truco en cualquier nivel excepto en el primer nivel, Las Callejuelas de París. Pausa la partida y mantén presionados los siguientes botones durante unos cinco segundos: **L1 + R2 + ↓ + ▲**. Después, suéltalos y pulsa rápidamente: **●, ↑, ■, ▲, →, ↓**. En la pantalla aparecerá además de las dos opciones anteriores, Pausa y Salir del juego, las opciones Skip Level y Level Select.

→ MUNICIÓN INFINITA

En el apartamento de Von Croy se puede conseguir munición Rigg 09, 9mm para la Luger de manera infinita. Lo primero es no coger ningún objeto o arma e ir al comedor. En la parte de abajo hay municiones, hay que colocarse entre el pilar y el jarrón; pulsa X y Lara cogerá las municiones pero éstas no desaparecerán, por lo que si sigues pulsando X Lara las volverá a coger. Repite este truco hasta que te canses de coger munición, aunque eso sí, siempre que no cojas antes otro objeto, porque las municiones solo aparecerán una vez.

→ AIRE INFINITO

Cuando Lara esté buceando, si ves que te vas a quedar sin aire, salva la partida mientras te encuentras bajo el agua y después vuelve a cargar esa misma partida. El nivel de oxígeno se habrá llenado a tope. Es un buen truco si no encuentras huecos para respirar o no quieres dar rodeos, ya que puedes repetirlo todas las veces que quieras.

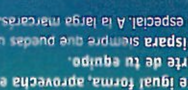
→ MOVIMIENTOS ESPECIALES DE LARA

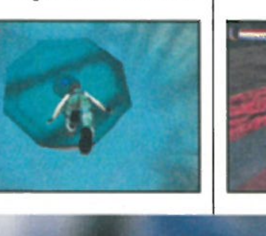
- **Hacer el pino:** Cuando estés colgando de una cornisa, mantén pulsado el botón **L1**. Sin soltarlo, pulsa hacia delante con el stick. Lara hará el pino y se pondrá de pie sobre la plataforma.
- **Esprintar:** Utiliza el stick analógico izquierdo para elegir la dirección en la que quieres correr, haz que Lara corra y pulsa y mantén **R2** para que haga un esprint. Ten en cuenta que no se puede esprintar en todos los niveles.
- **Salto al agua 1:** Pulsa a la vez **R2 + Adelante + Salto**.
- **Salto al agua 2:** Tras aprender a esprintar, camina hacia el borde de una piscina y pulsa el botón de acción.
- **Salto corto: L1 + ●.**
- **Salto largo: ● + adelante.**
- **Salto imposible: esprintar + salta (R2 + ●).**
- **Cambiar de objetivo al apuntar con el arma: ■.**
- **Cambiar de arma:** Si no quieres pasar por el inventario pulsa **↓** en la cruceta.
- **Andar sigilosamente:** Pulsa **L2**.
- **Disparo acrobático:** Con un arma equipada, pulsa **hacia delante en el stick analógico izquierdo + ● + R2**. Cuando estés en el aire pulsa ✖.
- **Balancearse en la cornisa:** Sube a una cornisa y pulsa **↑, L1, L2, R1, R2**. Lara se balanceará.
- **Espiar por las esquinas:** Estando en posición sigilosa, pégate a una pared y en el extremo de ésta pulsa ✖ (acción) para asomarte.
- **Arrastrarse:** Pulsa **▲ + L2** y sin soltar pulsa el stick analógico izquierdo para avanzar o retroceder.
- **Voltereta hacia atrás para agarrarse a un saliente:** Colócate de espaldas al saliente y pulsa **andar + acción**.



























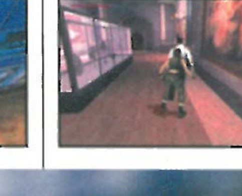


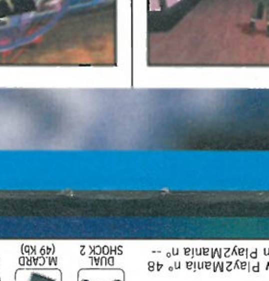








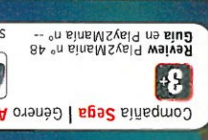
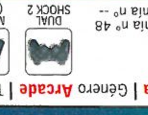



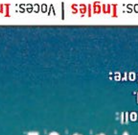
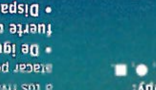
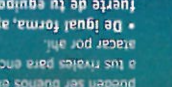









CONSEJOS DE VON CROY

- **Presta atención a los comentarios de Lara.** Habrá momentos en los que te indicará si puede o no hacer ciertas cosas, como saltos, desplazamientos por cornisas...
- **No dejes ni un solo rincón por examinar.** Hay una gran cantidad de ítems desperdigados por todos lados y muchos pueden pasar inadvertidos por las prisas o la oscuridad.
- **Explora tu entorno para familiarizarte con él.** Al principio puedes sentirte un poco perdido, pero enseguida te darás cuenta de que las posibles rutas son menos de las que parecían en un primer momento.
- **Habla con todos los personajes que te encuentres** y obtendrás importantes pistas para seguir avanzando en tu aventura. Luego podrás repasarlas tranquilamente si echas un vistazo al cuaderno que llevas encima.
- Aunque es difícil perderse, **deberías tomar referencias de los sitios por los que pasas,** para no dar demasiadas vueltas.
- Incluso con tipos como Bouchard, **la amabilidad es imprescindible.** Cuanto más "políticamente correctas" sean tus preguntas, más información útil conseguirás.
- Cuando no sepas cómo salir de algún lugar, **prueba a escalar cualquier tubería, rejilla o pared.** A veces te sorprenderás de las habilidades de Lara.
- **No te obceques si das con una puerta que no puedes abrir.** La mayoría de las veces podrás volver a ellas cuando tengas más fuerza o el objeto necesario.
- **La pistola de descargas es una de tus mejores aliadas.** Encontrarás abundante munición y dejará a tus enemigos fuera de combate al instante.
- **Cuidado con las escaladas.** Lara posee una resistencia limitada y una vez agotada te precipitarás al vacío. No te entretengas y estudia el trayecto antes de trepar.
- **Usa la opción de andar continuamente.** No sólo evitará que despeñarte por los cientos de abismos que encontrarás, sino que además te permitirá ajustar los saltos lo máximo posible.
- **La capacidad para aguantar la respiración de Lara es limitada.** Nunca te arriesgues demasiado ni apures hasta el último momento si no conoces la localización de las bolsa de aire.
- **Las altas temperaturas son letales.** Evita pasar demasiado cerca de las llamas o ríos de magma que encuentres a tu paso.
- **Ante saltos ajustados, extiende siempre las manos** para que Lara se agarre al borde de la plataforma donde vaya a caer.

→ Trucos Sega Soccer Slam
Asegurando el triunfo

Play2

Si estás cansado de ver siempre cómo tu equipo pierde todos los partidos, nada mejor que unos cuantos trucos para embolsarte siempre los tres puntos en el bolsillo.



■ PARA GANAR TODOS LOS PARTIDOS

Todos los trucos se introducen pulsando estas secuencias en la pantalla del título.

- **Poder de disparo al máximo:** L1, R1, ←, →, ■, ■
- **Turbo infinito pase lo que pase:** L1, R1, →, ↑, ●, ●
- **Jugadores con cabezas grandes:** R1, L1, ↑, ↑, ■, ■
- **Más aciertos en los disparos:** L1, R1, ↑, ↑, ●, ■
- **Proyector de luz infinito:** L1, R1, ↓, →, ■, ●
- **Todos los jugadores:** ←, ●, ←, ●, ←
- **Modo Película Moderna:** ■, ●, ■, ●, ■, ●, →, ←, →, ←, →, ←
- **Modo Película Clásica:** ●, ■, ●, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ←, →

■ BALONES

- **Pelota de colegio antiguo:** R1, →, ←, ←, ■
- **Pelota Eyeball:** R1, →, ↓, ↑, ●
- **Pelota Black Box:** R1, ←, ←, ↓, ●, ●
- **Pelota infantil con estrellas:** R1, →, ↑, ↓, ●
- **Pelota infantil 2:** R1, ←, →, →, ■
- **Jugar con un globo como pelota:** R1, →, →, ←, ●, ●
- **Pelota Rusty:** R1, ←, ↑, ↑, ■, ■
- **Pelota de playa:** R1, →, →, ↓, ■, ●
- **Pelota embalada:** R1, ←, ↓, →, ■, ●
- **Bola de billar:** R1, →, ↑, ↑, ■, ■
- **Cabeza de Remy como pelota:** R1, ←, →, ←, ●, ■
- **Cabeza de Rob como pelota:** R1, ←, ↑, ←, ■, ●

■ EQUIPOS DISTINTOS

- **Equipos alternativos:** ●, ■, ↓, ↓, ↓, ↓
- **Equipo alternativo El Fuego:** ●, ●, ↓, ↓, →, ←
- **Equipo alternativo Spirit:** ■, ■, ↓, ↓, ←, →.
- **Equipo alternativo Subzero:** ■, ■, ↓, →, ←, ↑
- **Equipo alternativo Toxic:** ■, ●, ↓, ↑, ↑
- **Equipo alternativo Tsunami:** ●, ■, ↓, ↑, →, ←
- **Equipo alternativo Volta:** ■, ●, ↓, ↑, ↓, ↑

■ ESTADIOS

- **Estadio Alpen Castle:** ↑, ↑, ↑, ↓, ●, ●
- **Estadio Jungle Canopy:** L1, R1, ↑, ↓, ←, →, ●, ■
- **Estadio Pacific Atoll:** ↑, ↑, ←, ←, ■, ■
- **Estadio Reactor Core:** ↑, ←, ←, →, ●, ■
- **Estadio Riviera Ruins:** ↑, ↓, ↓, →, ■, ●
- **Estadio Tribal Oasis:** L1, R1, ↑, ↑, ↓, ↓, ●, ●
- **Todos los estadios:** R1, R1, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ●, ●

■ OBJETOS

- **Objetos de Angus:** ←, ●, →, ●, ↑
- **Objetos de Arsenault:** ←, ■, ↑, ■, ↓
- **Objetos de Boomer:** ←, ■, ←, ●, ↑
- **Objetos de Dante:** ←, ●, →, ■, ←
- **Objetos de Djimon:** ←, ■, ↓, ■, ↑
- **Objetos de Duke:** ←, ■, ↑, ●, →
- **Objetos de El Diablo:** ←, ●, →, ●, ↓
- **Objetos de Half-Pint:** ←, ■, ↑, ●, ↑
- **Objetos de Kahuna:** ←, ■, →, ■, →
- **Objetos de Kaimani:** ←, ●, ↓, ●, ↓
- **Objetos de Kiril:** ←, ■, ↑, ●, ←
- **Objetos de Lola:** ←, ●, ←, ■, ↓.
- **Objetos de Madeira:** ←, ■, ↓, ●, ↑.
- **Objetos Nova:** ←, ■, ↓, ■, →
- **Objetos de Raine:** ←, ●, ↑, ●, ↑.
- **Objetos de Rico:** ←, ●, →, ●, →
- **Objetos Rumiko:** ←, ■, ←, ■, ↑
- **Objetos de Zari:** ←, ■, ←, ■, →

■ ESTRATEGIAS

- **No te cortes** a la hora de darle "mamporros" a tus adversarios. Muchas veces será la única forma de evitar que te metan gol.
- **Explota la debilidad de tu rival.** No pueden ser buenos en todo, así que estudia a tus rivales para encontrar su punto débil y atacar por ahí.
- **De igual forma, aprovecha el punto fuerte de tu equipo.**
- **Dispara** siempre que puedas usando el tiro especial. A la larga marcarás.

Compañía **Sega** | Género **Arcade** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**

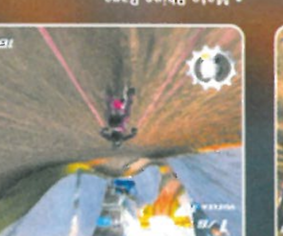
3+ **Review** Play2Manía nº 48 **Guía** en Play2Manía nº --

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (49 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→ Trucos FreekStyle
Con trucos y a lo loco

Play2

Si te apetece hacer unas cuantas piruetas sobre una moto, nada mejor que desbloquear todos los trajes, las motos y los niveles para hacerlo bien a la primera.





Para activar cualquiera de estos trucos, introduce uno de estos códigos en la pantalla "Enter Codes", que está dentro del menú de Opciones:

■ PERSONAJES OCULTOS

- **Clifford Adoptante:** cooldude
- **Mike Jones:** toughguy
- **Jessica Patterson:** blondie
- **Greg Albertyn:** gimegreg
- **Todos los personajes:** populate

■ PISTAS

- **Pista Burn It Up:** carverok
- **Pista Gnome Sweet Gnome:** clippers
- **Pista Let It Ride:** blackjak
- **Pista Rocket Garden:** todamoon
- **Pista Crash Pad FreeStyle:** wideopen
- **Pista The Burbs FreeStyle:** tuckelle
- **Todas las pistas:** trakmeet

■ MOTOS

- **Moto Bloodshot (M. Metzger):** eyedrops
- **Moto Rock Of Ages (Mike Metzger):** brrrrrap
- **Moto Rhino Rage (Mike Metzger):** seventwo
- **Moto Mulisha Man (Brian Deegan):** whatever
- **Moto Heavy Metal (Brian Deegan):** hedbangr
- **Moto Dominator (Brian Deegan):** whozaskn
- **Moto Hot Stuff (Leeann Tweeden):** ovenmitt
- **Moto Trendsetter (Leeann Tweeden):** stylin
- **Moto Seducer (Leeann Tweeden):** goodlook
- **Moto Amore (Stefy Bau):** hereiam
- **Moto Disco Tech (Stefy Bau):** sparkles
- **Moto 211 (Stefy Bau):** twoneone
- **Moto Gone Tiki (Clifford Adoptante):** supdude
- **Moto Hang Loose (Clifford Adoptante):** stoked
- **Moto Beater (Mike Jones):** kickbutt
- **Moto Lil' Demon (M. Jones):** horns
- **Moto Flushed (M. Jones):** plunger
- **Moto Speedy (Jessica P.):** hekacool
- **Moto Charged Up (Jessica P.):** lightnin
- **Moto Racer Girl (Jessica P.):** tonboy
- **Moto The King (G. Albertyn):** allshook
- **Moto National Pride (Greg Albertyn):** patriot
- **Moto Champion (G. Albertyn):** number1
- **Moto Island Spirit (Clifford Adoptante):** goflobro
- **Todas las motos:** wheels

■ NUEVOS TRAJES

- **Traje Ecko MX (M. Metzger):** helloooo
- **Traje All Tatted Up (M. Metzger):** bodyart
- **Traje Muscle Bound (B. Deegan):** ripped
- **Traje Commander (Brian Deegan):** soldier
- **Traje Fun Lovin' (Leeann Tweeden):** thnkpink
- **Traje Red Hot (Leeann Tweeden):** spicy
- **Traje Playing Jax (Stefy Bau):** kidsgame
- **Traje UFO Racer (Stefy Bau):** invasion
- **Traje Tiki (Clifford A.):** wings
- **Traje Tankin' It (Clifford Adoptante):** nosleeve
- **Traje lBlue Collar (Mike Jones):** babyblue
- **Traje High Roller (Mike Jones):** boxcars
- **Traje Warming Up (Jessica Patterson):** layers
- **Traje Hoodie Style (Jessica Patterson):** not2grly
- **Traje Sharp Dresser (Greg Albertyn):** ilookgud
- **Traje Star Rider (Greg A.):** comet

Todos los trajes: yardsale

■ TRUCOS VARIOS

- **Desbloquearlo todo:** loksmith
- **Cámara lenta /Borroso:** wtchkprs
- **Siempre en "Freekout":** allfreek
- **Correr sin bicicleta:** flysolo

■ CONSEJOS

- **Es importante** hacer piruetas y cabriolas para rellenar tu barra de turbo. Casi siempre el turbo es imprescindible para ganar la carrera.
- **Recuerda** que siempre tienes que quedar primero, así que no pierdas el tiempo "luciéndote" más de la cuenta.



Compañía **EA Sports Big** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

3+ **Review** Play2Manía nº 44 **Guía** en Play2Manía nº --

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (85 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Entra y ve al ascensor de la derecha. Baja al primer piso y llega a una sala con soldados; elimina a los cuatro que controlan las cámaras y ve a la sala donde tendrás que poner la bomba.

Pon la bomba y huye despacio. Vendrán soldados, pero buscarán a otro y cuando salgas luego, no habrá nadie. Al final del pasillo, el segundo ascensor te llevará a la segunda planta del sótano. Entra en la última sala de la derecha forzando la cerradura y dispara al General.

Salta a la otra sala y libera al prisionero. Regresa a la primera planta y huye con él por el agujero de la pared. Recorre las alcantarillas y abre la puerta con su llave.

→MISIÓN 5: INVITATION TO A PARTY

Objetivos

- **Elimina al General Zhupikov.**
- **Roba el maletín.**

Sube las escaleras, elimina al camarero que fuma, cámbiale la ropa y coge su llave, que abre la puerta trasera de la embajada, enfrente. Coge tu equipo y entra por la puerta para ir al garaje. Atraviésalo y en la cocina, coge la copa de champán y llévasela al General (ponle veneno cuando nadie te vea). Estará en la fiesta, pero de vez en cuando irá a su habitación. Hay dos cajas fuertes y el General puede estar en una u otra: si al mirar el mapa ves que la caja está abierta, ve allí. Habrá dos tipos en la sala. Elimínalos y coge el maletín. Ponte un traje de guardaespaldas y ve al muelle.

Dentro, hay unas cajas y sobre ellas, una bomba y un mando para activarla. Sal, coloca ahora la bomba en el helicóptero y vuelve rápido a la primera habitación, la que tenía el suelo de madera.

Cruza la puerta láser por la que antes no podías pasar y baja al último piso, a una especie de museo. Coge la pistola con silenciador y el control de misiles.Sube al tercer piso. Busca los ordenadores y pulsa la alarma para que Hayamoto intente huir. Ve a donde empezó la misión, cerca del helicóptero, y espérale. Cuando se suba, activa la bomba con el control remoto y quédate para contemplar el espectáculo.

JAPÓN

→MISIÓN 6: TRACKING HAYAMOTO

Objetivos

- **Elimina a Hayamoto junior.**
- **Ponle el transmisor.**
- **Escapa.**

Comienzas tras una gran roca. Ve por la derecha hasta el jardín de la parte trasera del restaurante. Hay dos puertas: una frente al jardín y otra a un lado. Espera un poco y de la segunda saldrá el cocinero. Usa el cloroformo, ponte su traje, y entra en la cocina. En la primera puerta de la derecha, corta el pescado que verás sobre una mesa. Sal y entra en la cocina. Hay un plato en el extremo izquierdo de la mesa grande. Pon el pescado y el transmisor en el plato y espera a que se lo lleven. Sal por donde entraste y espera. Te dirán que se ha colocado el transmisor y que Hayamoto ha fallecido.

→MISIÓN 7: HIDDEN VALLEY

Objetivos

- **Encuentra el pasadizo secreto.**

Ve a la izquierda pegado a la pared de roca. El camión estará más allá. Coge el equipo y ve a la caseta de madera. Baja por las escaleras al túnel subterráneo y sal con cuidado, pues habrá un guardia.



MISIÓN 6

Entra en la parte de atrás del primer camión que baja: recorrerá el túnel y parará fuera, junto a la salida. Baja y ve a la puerta.

→MISIÓN 8: AT THE GATES

Objetivos

- **Entra en el castillo sin ser visto.**
- **Desactiva la alarma.**

Avanza hacia el sur. Usa la ballesta u otro arma silenciosa para eliminar a los guardias y toma sus ropas. Sigue por la orilla que está un poco elevada. Diana te confirmará la posición de los generadores (puntos azules en el mapa). Por esta orilla, llega al generador, afuera del castillo. No te acerques: a una distancia media, intenta acabar con los francotiradores en las torretas. Son peligrosos, pues te alcanzarán en la cabeza a las primeras de cambio. Junto al generador, entra en la zona vallada y apaga el interruptor.

Vuelve al camino y entra en el castillo. Sube las escaleras, gira a la derecha y apaga el generador. Diana te llamará para que entres en el castillo. Pero no entres por las puertas: hay ninjas asesinos. Sal y da la vuelta a las murallas. La entrada está a la izquierda. Unas barreras de rayos bloquean la siguiente puerta.

MISIÓN 8

Encárate a la derecha, a la pared de madera, y abre una puerta oculta junto a la antorcha. Cruza la sala y sal por la puerta a la izquierda. La siguiente puerta está enfrente, pero antes, atraviesa rápido un tramo de patio con francotiradores. Sube las escaleras y entra por la entrada de arriba, flanqueada por dos antorchas.

→MISIÓN 9: SHOGUN SHOWDOWN

Objetivos

- **Elimina a Hayamoto.**
- **Asegura el control de los misiles.**
- **Escapa del castillo.**

Atraviesa la puerta de madera a la izquierda. Sube las escaleras y entra en la habitación cuando el guardia se dé la vuelta (mira en el mapa, o por la cerradura). Déjale K.O. y hazte con su ropa y su arma. Al pisar el suelo de madera harás ruido, cuidado. Elimina a los guardias, baja la escalera, y entra por la puerta de madera que hay junto a las escaleras. Atraviesa la siguiente puerta. Verás una tarjeta que abre las barreras de láser que bloquean algunas entradas. Ve a la sala con una exclamación (en el mapa) y usa la tarjeta (anda normal y ni guardias ni ninjas sospecharán).





MISIÓN 9

MALASIA

→MISIÓN 10: BASEMENT KILLING

Objetivos

- **Localiza y elimina a Charlie**
- **Desactiva vigilancia del ascensor**

Sal y ve al lugar donde está tu equipo. Coge la bomba y la pistola. En la lavandería pon la bomba de humo. Ve al departamento de Bomberos: no quedará ninguno. Disfrázate de bombero, coge el hacha y atraviesa los controles de metales (eres bombero y nadie te dirá nada si suenan) y baja en ascensor al sótano. Busca la sala de control. Entra por la puerta y baja hasta el segundo sótano, donde está Charlie, al fondo. Cuidado, la sala está llena de bolsas de patatas que harán ruido. Acaba con Charlie (con el hacha) y vuelve arriba, a la sala de ordenadores. Dispara al ordenador de la izquierda y monta en el ascensor, que ya funciona.



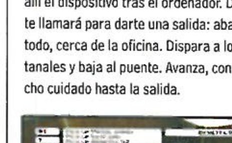
MISIÓN 10

→MISIÓN 11: GRAVEYARD SHIFT

Objetivos

- **Coloca el dispositivo**
- **Encuentra una salida**

Ve por el pasillo izquierdo a la cocina. Dispara a la cámara junto a la cafetera, sal y ve al otro signo de exclamación que hay en el mapa. Quédate a un lado y espera a que el administrador de sistemas entre en la cocina. Acaba con él, ponte su ropa y ve al otro lado del piso, a la sala en la que pone "Sist. Administración". Coge la tarjeta amarilla y la pistola (que ningún administrativo te vea). Vete a la puerta de arriba, marcada de amarillo, ahora que tienes el pase. Pon allí el dispositivo tras el ordenador. Diana te llamará para darte una salida: abajo del todo, cerca de la oficina. Dispara a los ventanales y baja al puente. Avanza, con mucho cuidado hasta la salida.



MISIÓN 11

→MISIÓN 12: THE JACUZZI JOB

Objetivos

- **Elimina a Charlie Sidjan**
- **Roba el dinero y la estatua**

Primero, entra por una terraza sin que ninguna amiguita de Charlie te vea: ve por la cornisa agachado al último balcón que comunica con la sala de la caja fuerte en la que está el dinero. Entra cuando la secretaria se vaya y abre el cuadro. No podrás abrir la caja hasta que no quites los fusibles de la habitación de enfrente. Ve allí y rompe los cables. Vuelve al despacho y abre la caja. Llamarán a un técnico para que repare los fusibles: espérale y elimínale. Ve a la sala de la estatua (en el mapa, la de más abajo, también marcada). Cógela y visita a Charlie, en el jacuzzi. Dispárale cuando saque la cabeza del agua. Regresa al corredor y ve al ascensor para salir.



MISIÓN 12

NURISTÁN

→MISIÓN 13: MURDER AT THE BAZAR

Objetivos

- **Elimina a Ahmed Zahir.**
- **Obtén el mapa de la localización de las ojivas del lugarteniente.**
- **Elimina al Coronel Amin.**
- **Obtén la llave del Coronel.**

En la puerta de más abajo del cuartel está Zahir. Fuerza la cerradura y ojo con los soldados. El lugarteniente está arriba.

Sube y elimínale antes de que dé la alarma. Coge el mapa, ponte su ropa y ve al Bazar por el norte. Acaba con el Coronel y con sus guardaespaldas y coge la llave.

→MISIÓN 14: MOTORCADE INTERCEPTION

Objetivos

- **Encuentra a tu contacto.**
- **Mata al Khan local.**
- **Evita a los soldados.**

Pasa por los arcos hasta tu contacto. Coge el rifle y hazte con un traje de soldado. Ve al edificio frente a la mezquita, que tiene una tabla de madera para pasar de una azotea a otra. Cuando las tropas de las Naciones Unidas pasen delante de la limusina del Khan, dispara al motor para que se paren y bloqueen el paso unos minutos. El Khan permanecerá en el asiento de atrás del coche. Usa el rifle de francotirador para eliminarle.

Extras por un "turbo"

Burnout 2 esconde un montón de modos de juego extras y un buen puñado de coches ocultos. Si quieres descubrirlos todos, sólo tienes que seguir nuestras indicaciones.







SECRETOS MODO CRASH:

El modo Crash consiste en conseguir el mayor número de daños en un accidente que tú deberás provocar. Vale todo, aunque lo que prima es la estrategia: conseguir que un autobús se quede atravesado en la carretera, chocar en medio de una caravana de coches, volcar varios camiones cisterna... Si consigues completar los 15 escenarios de Crash con medallas de oro, se desbloquearán dos trucos: **RUNAWAY** (sin frenos) y **FREE RUN** (sin tráfico).

SECRETOS MODO CAMPEONATO:

Este modo consta de 4 campeonatos, 4 pruebas Face Off, y 3 pruebas Pursuit. Completa todas las carreras con medalla de oro para desbloquear el truco de la **INVULNERABILIDAD**, y además desbloquearás el campeonato Custom Series en el menú principal, con nuevos retos y coches que conseguir.

SECRETOS MODO PURSUIT:

Simplemente con ganar las seis carreras del modo Pursit se desbloqueará el útil truco **INFINITE BOOST**.



SECRETOS MODO FACE OFF

Este modo secreto se desbloqueará al superar con éxito las cuatro pruebas Face Off del modo Campeonato, consiguiendo así los cuatro coches contra los que competirás. Una vez desbloqueado, podrás competir contra el coche que elijas sustituyendo al modo "Carrera Única", si activas esta opción en el menú de trucos.

TRUCOS

• Para salir disparado:

Si quieres salir lanzado con un turbo desde la línea de salida, antes de empezar la cuenta atrás mantén presionado ✖ (durante la secuencia en la que se "presentan" los cuatro coches). Cuando comience la cuenta atrás, pulsa una vez ■ (sin soltar ✖), y verás que sale humo de las ruedas traseras y los tubos de escape. Justo cuando la cuenta atrás termine, en el "Go", suelta y vuelve a pulsar el acelerador con ✖.

• Más Turbo Boost:

Sólo funciona cuando juegas en el modo Crash. En estas carreras al comenzar tienes tu barra de turbo llena por defecto. Para que no se acabe nunca, presiona de vez en cuando **R1**. La barra se rellenará.

• Presiguiendo a...

El modo Pursuit consiste en perseguir y golpear a otro vehículo. Tú, con tu sirena activada, harás el papel de policía y tendrás que perseguir al malo y golpearle un determinado número de veces antes de que se escape. Para desbloquear este modo tendrás que superar 6 pruebas Pursuit en los modos de Campeonato, donde además conseguirás el coche del malo de cada persecución y el de policía. El mejor consejo es que no abuses del Turbo, porque cuando lo activas el malo también corre más. Sólo funciona bien en las dos últimas persecuciones, en las que el coche del malo es tan rápido que resulta casi imposible alcanzarle.

LOS COCHES

Aquí tienes la lista completa de los 22 coches que puedes conseguir en *Burnout2*, además de los 7 vehículos iniciales:

Compact: Disponible desde el principio.
Suv: Disponible desde el principio.
Coupe: Disponible desde el principio.
Pickup: Disponible desde el principio.
Sport: Disponible desde el principio.
Roadster: Disponible desde el principio.
Muscle: Disponible desde el principio.
Hot Rod: Gana el Face Off 1.
Cop Car: Gana el Pursuit 1.
Oval Racer: Gana el Face Off 2.
Classic: Gana el Pursuit 2.
Japanesse Muscle: Gana el Face Off 3.
Gangster: Gana el Pursuit 3.
Supercar: Gana el Face Off 4.
Custom Compact: Gana la etapa Especial del modo Campeonato.
Custom Sport: Gana modo Campeonato.
Custom Suv: Gana el Pursuit 4.
Custom Coupe: Durante el Campeonato Custom Series.
Custom Pickup: Gana el Pursuit 5.
Custom Roadster: Durante el Campeonato Custom Series.
Custom Muscle: Gana el Pursuit 6.
Drivers' Ed (coche de autoescuela): Completa el entrenamiento con oros.

Compañía **Acclaim** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **No hay** | Jugadores: **1-4**

16+

Review Play2Manía nº 46
Guía en Play2Manía nº 48

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (94 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN



Códigos en verde

Hulk es una bestia capaz de propinar demoledores golpazos. Eso sí, para ser efectivo tienes que saber cómo usar sus poderes. Y si además te hacen falta unos trucos...





TRUCOS VARIOS

Introduce cualquiera de estos trucos en el menú "Teclear código", dentro de la pantalla de Opciones. Luego tienes que activar cada efecto en la sección Trucos, dentro del menú Características Especiales.

- **Invencible: GMMSKIN**
- **Regenerador: FLSHWND**
- **Continuaciones infinitas: GRNCHTR**
- **Doble de vida para hulk: HLTHDSE**
- **Enemigos más fuertes: BRNGITN**
- **Enemigos más débiles: MMMYHLP**
- **Resentear puntuaciones: NMBTHIH**
- **Seleccionar nivel: TRUBLVR**
- **Barra de Ira llena: ANGMNGT**
- **Golpes más potentes: FSTOFRY**
- **Puzzles resueltos: BRCESTN**

SISTEMA DE CÓDIGOS UNIVERSAL

Jugando con Banner encontramos ordenadores a los que podemos acceder (▲), y que nos piden unos códigos. Aquí tienes los códigos y los contenidos que desbloquean:



SANFRAN: diseños y fotos de la creación de Hulk, tanto en película como en juego.
PITBULL: diseños y storyboards sobre el combate entre Hulk y los Perros Gamma.
FIFTEEN: los storyboards de la pelea del desierto de la película.
NANOMED: vídeo de efectos especiales.
JANITOR: jugarás con el Hulk Gris.

MOVIMIENTOS DE HULK

En los que se indique "carga" puedes mantener el botón pulsado unos segundos para almacenar energía. Cuando se indica "esperar", tienes que aguantar medio segundo antes de volver a pulsar.

• Combate

Gancho de izquierda: ■ (carga).
Gancho de derecha: ■, ■ (carga).
Revés: ■, ■, ■ (carga).
Efectivo contra enemigos pequeños.
Puñetazo de barriga: ■, ■ (esperar), ■.
Golpe de derecha: ■, ■ (esperar), ■, ■.
Ataque aéreo: ■, ■ (esperar), ■, ■, ■.
Un largo combo de puñetazos, muy adecuado para casi todos los enemigos de grandes.
Golpe expansivo: ■ + ▲.
Útil cuando te rodean grupos numerosos.
Estampido Sónico: ▲.
Aturde a los enemigos pequeños, pero es poco efectivo con los grandes.
Manotazo Doble: ■, ▲.
Patada de despeje: ■, ■, ▲.
Martillazo: ■, ■, ▲, ■.
Lanzamiento: Pulsa rápidamente el stick en la dirección en la que quieras embestir.
Puñetazo con Elegancia: Pulsa rápidamente ■ y 2 veces el stick en la dirección en la que quieras golpear.

• Ataques con salto

Aplastador Gamma: ✖, ■ (Carga).
Entrada Gamma: ✖, ▲ (carga).

• Usar objetos

Recoger y arrojar: ●.
Balanceo hacia abajo: ■.
Golpe hacia arriba: ■, ■.
Balanceo baseball: ■, ■, ▲.
Ataque aéreo: ▲.
Ariete: Con el blanco seleccionado, pulsa la dirección en la que quieras atacar + ■.
Aplastar: ■ (con objetos pesados).
Balanceo: ▲ (con objetos pesados).

• Agarres a enemigos

Coger: ●.
Lanzamiento: ●.
Derribo combinado: ■.
Golpe Gamma: ▲.
Derribo de salto: ✖, ●.
Rompeespaldas: ▲.
Golpe: ■ (contra enemigos grandes)
Golpe Doble: ■ (carga) (rivales grandes).

MOVIMIENTOS DE BANNER.

• Movimientos sigilosos:

Agacharse y andar con sigilo: ✖
Fingir rendición: Cuando un malo te dé el alto, párate y cuando se acerque atácale.
Voltereta de escabullida: Corre y a la vez pulsa ✖. Si tropiezas con un enemigo, le derribarás.
Eliminar enemigo: Acércate agachado hasta colocarte detrás y pulsa ●.

• Movimientos de combate

Gancho: ■, ■, ■.
Derribar: ●.

Compañía **Vivendi** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

12+

Review Play2Manía nº 54
Guía en Play2Manía nº 55

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (136 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos The Mark of Kri



A golpes y con trampas

A pesar de la pinta de bestia que tiene el protagonista, seguro que no le vienen nada mal unos cuantos trucos para ser invulnerable o no quedarse sin flechas en una pelea, ¿verdad?





■ EL INVENCIBLE RAU

Pulsa ■, ●, ×, ■, ●, ■, ×, ●, ×, ■, ●, × en la pantalla donde pone "Press Start". Oirás la voz de Rau diciendo "Faahu", confirmando el truco. Ve a la sección "Trucos" y visita a la Sabia. La última carta que te enseña es la que indica "Invencible Rau". Selecciónala y pulsa × para activar el truco.

Nota: Lo más sencillo para acceder a la tienda de la Sabia es activar todos los trucos en la pantalla donde pone "Press Start", empezar una partida normal y grabar a la primera oportunidad. Sal después de la partida y vuélvela a cargar. Te darán dos opciones: cargar la partida o visitar la tienda de la Sabia. Elige la segunda y activa allí todos los trucos.

Una vez que salgas de esa pantalla, cargará automáticamente tu partida, con todos los trucos ya activados.

■ SALUD LLENA AL COMPLETO

Pulsa ×, ×, ×, ×, ■, ■, ■, ■ en la pantalla donde pone "Press Start".

■ FLECHAS INFINITAS

Pulsa ×, ●, ■, ■, ×, ■, ●, ●, ×, ■, ■, × en la pantalla donde pone "Press Start".

■ OPONENTES MÁS FUERTES

Pulsa ×, ●, ■, ■, ×, ■, ●, ●, ×, ●, ●, × en la pantalla donde pone "Press Start".

■ OPONENTES MÁS DÉBILES

Pulsa ×, ●, ●, ■, ×, ■, ■, ● en la pantalla donde pone "Press Start".

■ DESACTIVAR LA IA EN LA ARENA

Pulsa la siguiente combinación que te damos: ×, ●, ●, ●, ×, ■, ■, ■, ×, ●, ■, × en la pantalla donde aparece el título "Press Start".

■ CAMPOS DE BATALLA

Visitando al **sabio** de la taberna, podrás acceder a la **sección "Campos de Batalla"**. Estas arenas aparecerán tras superar cada nivel (con los desafíos completados) y podrás optar por **luchar en dos modalidades:**

• Tiempo de ataque.
Lo importante aquí es la velocidad. Completa los desafíos que se te proponen (algunos bastante difíciles) y serás recompensado por una **nueva ilustración** que encontrarás en la sección "Películas y Gráficos".

• Registro de cuerpos.
No debes perder de vista el cronómetro, pero tus mayores problemas vendrán por la **enorme cantidad de enemigos** que se te echarán encima (infinitos). Usa las armas adecuadas y ten paciencia al completar los desafíos para obtener un **nuevo atuendo**.

■ TUS ARMAS

A lo largo de la aventura vas a disponer de todo un arsenal y cada arma tiene sus pros y sus contras, vamos a verlos.

• **Manos.** Aunque tus manos son un arma terrible, desármate sólo cuando necesites usar el sigilo contra tus enemigos, ya que de otra forma estarías en clara desventaja frente a ellos.

• **Espada.** Tu primer arma y la más rápida. No inflige un daño excesivo, pero podrás atacar con la velocidad del rayo a distintos objetivos. Por contra, su alcance no es muy largo y no es capaz de "seleccionar" a demasiados rivales a la vez.

• **Arco.** Tu única arma de largo alcance y con la que podrás aniquilar desde la lejanía a cualquier enemigo sin armadura. Cuando lo uses, procura disparar "flechas letales" (cuando el símbolo deje de parpadear), ya que si no lo único que harás será llamar la atención de tus enemigos. Te servirá para alcanzar a monos, jabalíes y campanas.

• **Taiaha.** Gracias a ella, podrás atacar a muchos enemigos a la vez y además a una velocidad nada desdeñable. Tus enemigos caerán como moscas ante ti gracias a su letal punta y la fuerza de Rau. Después del hacha, la mejor opción posible.

• **Hacha.** Lástima que sólo te la den al final. Con ella podrás despedazar a cualquiera que se ponga por delante con un par de mandobles. Las armaduras de tus víctimas se partirán en dos tras el primer envite y quedarán a tu merced. Además, con ella serás capaz de enfrentarte a un número enorme de enemigos al mismo tiempo. Eso sí, cuando se trata de velocidad deja bastante que desear. Aún así es nuestra favorita y, seguramente se convertirá también en la tuya.

Compañía **Sony** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

18+

Review Play2Manía nº 50
Guía en Play2Manía GT nº 23

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (130 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos Futurama





Códigos para reirse

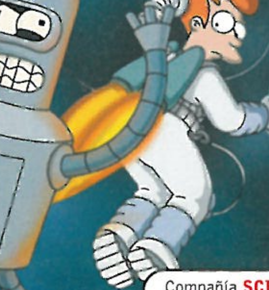
Para no quedarte atascado en ningún punto del juego y disfrutar de lo lindo de su delirante historia, nada mejor que los trucos que te damos. Toma buena nota.

■ TRUCOS

Durante el juego, pulsa y mantenlos botones **L1 + L2** y a continuación introduce una de estas secuencias en función del truco que quieras activar. Un efecto de color en pantalla te indicará que el truco se ha activado y que ya puedes disfrutar de él.

• **Todos los extras:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ×, R2, ●, Select.
• **Cinco vidas extra:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ×, R2, ↓, Select.
• **Cargas completas:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ×, R2, ←, Select.
• **Rellenar la barra de salud:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ×, R2, ↑, Select.
• **Munición infinita:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ×, R2, →, Select.
• **Salud infinita:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ×, R2, ▲, Select.





■ VISITAR CUALQUIER NIVEL

Durante el juego, pulsa y mantén **L1 + L2** e introduce cualquiera de estas secuencias de botones. Un efecto en pantalla te indicará que el truco ha funcionado.

• **Bender's Breakout:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↑, Select.
• **Bogad Swamp Trail:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ←, ↑, Select.
• **Fry Fights Back:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↓, Select.
• **Inner Temple:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ▲, Select.
• **Leela's Last Laugh:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, →, Select.
• **Left Wing:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, →, Select.
• **Market Square:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ↑, Select.
• **New New York:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ×, Select.
• **Old New York:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ←, Select.
• **Planet Express:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ↑, Select.
• **Red Light District:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ▲, Select.
• **Red Rock Creek:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ←, Select.
• **Right Wing:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ↓, Select.
• **Rumble in the Junkyard:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ●, Select.
• **Run, Bender, Run:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, →, Select.
• **Sewers:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, →, Select.
• **Subway:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ↓, Select.
• **Temple Courtyard:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ←, Select.
• **Junkyard:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ▲, Select.
• **Mine Facility:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ↓, Select.
• **Uptown:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ●, Select.
• **Weasel Canyon:**
↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ↑, Select.

■ EXTRAS

Si demuestras que eres un hacha jugando, conseguirás desbloquear los 33 vídeos, las 22 canciones y las 22 imágenes que han ido apareciendo a lo largo de tu aventura. ¿Cómo? Muy sencillo. Todo lo que tienes que hacer es liberar a todos los Nibblers, esas extrañas y pequeñas criaturas que se encuentran presas en jaulas rojas a lo largo y ancho de todos los niveles.

• **Vidas extra:**
Por cada 25 objetos valiosos que consigas en tu aventura, obtendrás una vida extra. Estos objetos varían según el personaje con el que juegues. Así, en el caso de Fry se trata de dinero, en el de Bender cristales, con Leela el oro y, por último, con Zoiderg el pescado.

• **Ataques especiales:**
Leela y Bender pueden realizar ataques especiales, que normalmente son más poderosos que los normales, como es lógico. Para hacer un ataque especial, pulsa ■ y × a la vez. No obstante, para poder usar este tipo de ataque necesitas tener al menos una Carga. Las Cargas son bolas moradas dispersas en el juego. Como máximo, puedes llevar cuatro de estos ítems a la vez.



Compañía **SCI** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

12+

Review Play2Manía nº 56
Guía en Play2Manía nº

















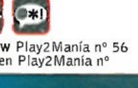
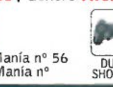






















DUAL SHOCK 2 | M.CARD (130 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN



Hitman 2













Hay rumores de su existencia, pero nadie la confirma; dicen que es silencioso como una sombra y siempre termina lo que empieza. A partir de ahora, se convertirá en tu nuevo héroe.

SICILIA, MONASTERIO GONTRANNO

→MISIÓN 1: ANATAHEMA

Objetivos
- **Elimina a Guiseppe Guilliani.**
- **Coge la llave de la celda.**
- **Rescata al padre Vittorio de la celda**
- **Escapa de la mansión.**

Intercepta al cartero, cámbiale la ropa y coge el ramo. Entra por la fachada derecha. Busca la caseta con el coche que usarás para huir. Entra en la casa por la cocina, en el lateral derecho, llega a la piscina y desde allí verás a Guilliani, en el balcón. Si no está allí, lo encontrarás en la habitación, en el segundo piso.

Cámbiale a un guardaespaldas el traje para acercarte a Guilliani. Acaba con él, coge la llave del sótano y ve allí (por la cocina, o por detrás de la piscina). El tercer objetivo se anulará: el padre Vittorio no estará en la celda. En el primer piso, el guardaespaldas de blanco tiene las llaves del coche. Huye.

SAN PETERSBURGO

→MISIÓN 2: ST. PETERSBURGO STAKEOUT

Objetivos
- **Mata al General en el hotel.**
- **No hieras a NADIE más allí.**
- **Regresa al metro.**

Sal del metro y, a la derecha, verás las taquillas: mira la 137. Sal ignorando a los que gritan y no verás a ningún guardia. Sigue recto por la calle, despliega el mapa y verás un edificio marcado con una exclamación. Dentro hay un guardia, róbale el uniforme. Sube al tercer piso, fuerza la cerradura y entra en la habitación con la ventana abierta. Verás la reunión del segundo piso enfrente. Apunta con el rifle, pero NO dispares: espera la confirmación del objetivo. Cuando Diana diga por radio: "Tengo contacto visual e identificación positiva", dispara. No hieras a nadie más. Ve al metro y escapa.

→MISIÓN 3: REUNIÓN EN EL PARQUE KIROV

Objetivos
- **Mata al General Makarov.**
- **Elimina a Igor Kubasko.**

Entre los contenedores del edificio de enfrente está el material de la agencia. Ve al centro de la calle, hazte con el traje del guardia que viene por la izquierda y entra por la alcantarilla. Recorre los túneles hasta la salida de abajo. Sube y pon la primera bomba bajo la limusina. Vuelve a las alcantarillas y ahora ve a la salida de arriba a la izquierda. Saldrás por detrás de un edificio al norte del parque. Escóndete detrás y espera a que venga el chófer de la otra limusina. Duérmelo con cloroformo y ponte su traje. Disfrazado, acércate al coche. Pon la otra bomba y vete para ver las explosiones.

→MISIÓN 4: TUBEWAY TORPEDO

Objetivos
- **Encuentra tu equipo en el depósito de armas ("FCK").**
- **Mata a Mikhail Bardachenko.**
- **Libera al prisionero.**

Despliega el mapa al entrar en cada nueva zona para controlar la ronda de los guardias. Desde la alcantarilla, sube al depósito de armas con cajones. El que buscas tiene las letras en rojo. Llegará un camión: monta tras él, o entra en las alcantarillas para salir. Sal con cuidado, pues habrá tres vigilantes.

→MISIÓN 15: TUNNEL RAT

Objetivos
- **Entra en la base.**
- **Elimina a Yussef Hussein.**
- **Lleva el cargo a la superficie.**

La entrada a los túneles más cercana está más arriba. Y hay otra más lejos, más directa. Hazte con un traje de los guardias antes de entrar. Busca la sala de tortura. Elimina a los dos soldados y ocúltalos en el agua. El hombre torturado te dirá dónde está Yussef. Ve a la habitación: Yussef se oculta en una sala contigua. Elimínale y ve al ascensor. Verás el cargo. Usa el ascensor para subir, y asegura la zona acabando con el guardia que vigila.

INDIA

→MISIÓN 16: TEMPLE CITY AMBUSH

Objetivos
- **Reúnete con el contacto.**
- **Encuentra al agente Smith.**
- **El Agente Smith debe vivir.**
- **Elimina a los dos asesinos y fotografía sus cuerpos.**
- **Dale las fotos al agente Smith.**

Ve al contacto, habla con él y ve al siguiente (coge la escopeta, pero que no la vean). Te dará nuevos objetivos y una cámara de fotos. Los asesinos han sido vistos en una plaza de mercado, y aparecerán unos puntos amarillos en el mapa. Uno de los asesinos estará abajo y otro en un balcón (sube a través de las tiendas abiertas). Acaba con ellos, fotografíalos y dale las fotos a Smith. Te dirá que la salida está en una tienda de alfombras.

→MISIÓN 17: THE DEATH OF HANNELORE

Objetivos
- **Coge la llave del lugar secreto.**
- **Mata a la Dra. Von Kamprad.**
- **Esconde el cuerpo de la Médica.**
- **Evita las bajas civiles.**

Baja a la playa y ve al desagüe de la izquierda. Espera al de la ronda y coge su traje. Entra y baja hasta el extremo sur, donde hay unas escaleras. No subas por allí, sino por las escaleras de al lado. Darás a una alcantarilla al lado de una sala. Que nadie te vea. Busca el almacén para coger un veneno y la llave del lugar secreto donde esconderás a la doctora. Ve a una sala con el signo de admiración. Dentro hay un traje de enfermo. Póntelo y sal al jardín para ir al edificio del hospital. Habla con la enfermera sentada en un banco y te llevará al último piso, donde verás a la doctora. Mientras habla contigo en el balcón, ve a su escritorio y echa el veneno en el agua. Espera a que lo beba y muera. Corre a esconderla en la sala marcada con un círculo rojo: arrástrala por el medio del hall para que no te vea nadie. Después regresa a la playa, donde comenzaste el nivel, por las alcantarillas.

→MISIÓN 18: TERMINAL HOSPITALLY

Objetivos
- **Elimina al líder del culto.**
- **Escapa de la isla.**

Rodea la isla por la playa al templo. Ponte el traje y busca las armas. Sigue por la izquierda para rodear el hospital. Una ventana da a una sala de medicamentos y una puerta más alejada a las escaleras. Sube al segundo piso, a la oficina del doctor. Cuando la secretaria se vaya al balcón, fuerza la cerradura. Coge la llave, las gafas de visión nocturna y cambia de ropa. En el ascensor, baja al sótano. Ve a las salas señaladas para coger un escalpelo. En la última hay unas escaleras que dan a los conductos de ventilación y los contadores de luz. Sube a los conductos y busca la habitación del líder (hay dos policías de naranja). Cuando sepas en qué quirófano está, baja y apaga la luz. Ponte las gafas de visión nocturna, ve al quirófano y mata al líder con el escalpelo. Sal por las escaleras y ve al comienzo.

→MISIÓN 19: SAN PETERSBURG REVISITED

Objetivos
- **Elimina a Sergei Zavorotko.**
- **Escapa a través del metro.**

Ve al mismo piso del mismo hotel que en tu segunda misión. Coge el rifle del casillero 137, busca munición y ve a la parte trasera del Hotel Puhskin. Cerca del hotel, un clon de 47 te está vigilando. En el hotel, ve al segundo piso por las escaleras de la izquierda. Sergei no está: es un muñeco de cartón. Busca a Mr. 17 en las habitaciones contiguas (mira por las cerraduras). Cuando le encuentres, usa la cuerda de piano con él. Coge el rifle W2000 y ve al metro.

→MISIÓN 20: REDEMPTION AT GONTRANNO

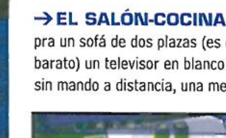
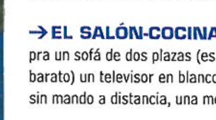
Objetivos
- **Elimina a los matones.**
- **Salva al padre Vittorio y acaba con Sergei.**

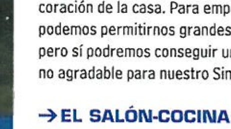
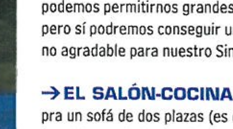
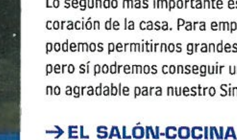
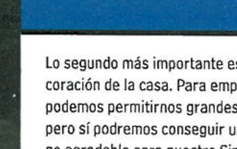
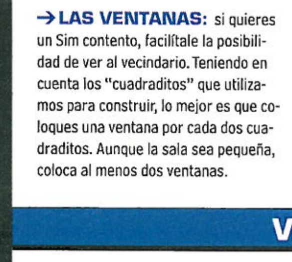
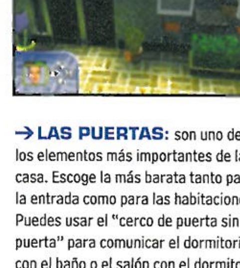
Hay veinte matones, cuatro fuera de la iglesia. No tienes armas: ve a la cabaña de las armas. Entra en la iglesia por el pasadizo cerca de tu cabaña hasta las escaleras junto al confesionario. Desde allí, acaba con varios matones sin correr riesgos. Cuando elimines a todos, ve al confesionario y dispara al centro de la vidriera, justo en el corazón. Sergei huirá. Sube a un balcón y elimínale.

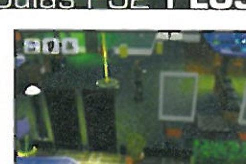






→ LAS PUERTAS: son uno de los elementos más importantes de la casa. Escoge la más barata tanto para la entrada como para las habitaciones. Puedes usar el "cerco de puerta sin puerta" para comunicar el dormitorio con el baño o el salón con el dormitorio. En cuanto a la puerta de salida, procura que esté cerca de la carretera, para que no tardes demasiado en coger el coche o el periódico. También puedes hacer una puerta trasera para crear un jardín más adelante.

→ LAS VENTANAS: si quieres un Sim contento, facilítale la posibilidad de ver al vecindario. Teniendo en cuenta los "cuadraditos" que utilizamos para construir, lo mejor es que coloques una ventana por cada dos cuadraditos. Aunque la sala sea pequeña, coloca al menos dos ventanas.

Además, dependiendo de las ventanas que coloques, así de clara o de oscura verás la casa al jugar.

→ EL JARDÍN: es un capricho, pero si todavía no te has gastado la mitad del presupuesto puedes invertir algo en comprar algunas plantas. Si te decides por arbustos o árboles no tendrás que preocuparte de regarlos, pero lo mejor son las flores, aunque necesiten más cuidados. Lo ideal es hacer una combinación. El lugar ideal para colocar los arbustos es la entrada de la casa, a ambos lados del camino hasta la calzada, mientras que las flores estarían bien colocadas alrededor de la fachada. Es más una cuestión estética.

→ EL PORCHE: estaría bien si detrás de la casa habilitas una zona para tomar el fresco por las noches, charlar...

Escoge un tipo para exterior, como la gravilla, que es más barata, y rodéala por una valla (la blanca te costará menos) si cierras totalmente la zona sólo se podrá acceder desde el interior de la casa, pero si dejas algún "cuadradito" sin valla, los Sims podrán entrar y salir por ella. Usa el mismo tipo de suelo para crear un camino que vaya desde la puerta de entrada de la casa hasta la acera de la calle y otro, si has dejado abierta la zona de atrás, desde el porche hasta la entrada.

→ OTROS: más adelante, según vaya avanzando el juego y tengas dinero, podrás utilizar también las escaleras para hacer un segundo piso o la chimenea para dar un aire aristócrata al salón. Pero esto será cuando tengamos el suficiente dinero ahorrado como para permitírnoslo. ¡Tiempo al tiempo!

→ AJUSTARSE AL PRESUPUESTO:
Si has terminado de amueblar y te sobran más de 4000, mejora los muebles que has colocado. Por ejemplo, pon un televisor en color o mejora la cama o el sofá. También estaría bien que emplearas algo de dinero para colocar lámparas de pie y apliques para las paredes y conseguir una iluminación aceptable dentro de la casa. Una vez que tu Sim empiece a trabajar y disponga de más dinero para gastar, compra objetos de decoración, como plantas de interior, un acuario o cuadros. Así aumentará el parámetro Habitación de tu Sim. Tampoco te olvides de los accesorios que te ayudarán a mejor tus aptitudes, como máquinas de ejercicio o un tablero de ajedrez. Y también hay que divertirse...

EMPIEZA EL JUEGO

Una vez tengas todo listo, ya puedes instalar en la casa a tu personaje. En este momento el Sim no tiene ni idea de nada. Tu misión en las primeras horas de juego es conseguir que aprenda a cocinar para que no se muera de hambre, que aprenda algo de Mecánica y que encuentre un trabajo. Para las dos primeras cosas es esencial que hayas comprado una estantería; para la tercera tendrás que esperar a que aparezca el chaval que reparte los periódicos (suele llegar antes de las 9:30 de la mañana). Estaría bien si consigues rellenar dos casillas de aprendizaje de ambas materias (Cocina y Mecánica).
En el primer día en el barrio, lo normal es que aparezcan los vecinos para darte la bienvenida. Saluda a todos los que puedas para ampliar tus relaciones sociales; llegado el momento, sólo podrás evolucionar en el trabajo si has conseguido tener un número determinado de amigos. Como llegará un momento en el que no queden más vecinos por conocer, lo que tendrás que hacer será crear nuevas familias numerosas para ampliar relaciones sociales. ¡¡Comienza lo bueno!!

VAMOS DE COMPRAS

Lo segundo más importante es la decoración de la casa. Para empezar, no podemos permitirnos grandes cosas, pero sí podremos conseguir un entorno agradable para nuestro Sim.

→ EL SALÓN-COCINA: compra un sofá de dos plazas (es el más barato) un televisor en blanco y negro sin mando a distancia, una mesilla, una lámpara para la mesilla, una mesa de comedor (la más barata es la azul), dos o tres sillas alrededor de la mesa y una estantería para aprender Mecánica y Cocina, alarma antirrobos y una mesilla junto a la puerta para el correo. Para la cocina, tres muebles de encimera, una papelera, un microondas, una pila para fregar, una alarma contra incendios y una nevera.

→ DORMITORIO: lo esencial es una cama (individual si sólo has creado un Sim) y una mesilla de noche con lámpara.

→ BAÑO: lo que tendrás que comprar para esta zona que tus Sims usarán a menudo es: un retrete, una ducha, un lavabo y un espejo. Todo lo más barato que encuentres.

EL PRIMER EMPLEO

La elección de empleo es muy importante, ya que de tu trabajo dependerán tus ingresos y podrás mejorar tu vida en más o menos tiempo. Aunque elijas un empleo, siempre podrás cambiarlo si encuentras algo mejor. Las ofertas de trabajo aparecen en el periódico todos los días o en el ordenador. Una vez hayas aceptado una de estas ofertas, un recuadro explicativo te mostrará las características del empleo y el horario.

Eso sí, ten en cuenta tus relaciones con los amigos e intenta no perderlos. Cuando llegues del trabajo, llama a alguno y habla un rato con ellos para seguir aumentando tu popularidad.

→ EVOLUCIONAR EN EL TRABAJO:
Para ascender tendrás que tener claras varias cosas. En primer lugar el estado de ánimo; un Sim de mal humor o con depresión no rendirá igual, así que procura tenerlo contento. En segundo lugar, con una simple estantería tu Sim no podrá aprender todo lo que le exigen en el trabajo. Estos son los objetos que mejoran sus parámetros:
- **Mecánica:** necesitas una estantería o un banco de herramientas.
- **Cocina:** necesitas una estantería.
- **Físico:** los objetos que lo mejoran son: máquina de ejercicios, cinta de andar y piscinas disponibles en el modo Construir.
- **Creativo:** tendrás que comprar uno de estos objetos: caballete de pintura, piano, guitarra eléctrica, bloque del artista.
- **Lógica:** para mejorar tienes que tener un tablero de ajedrez.
- **Encanto:** sólo necesitas practicar con los espejos.



















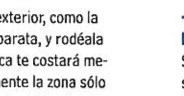
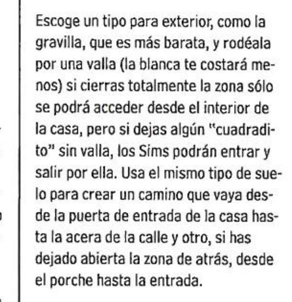


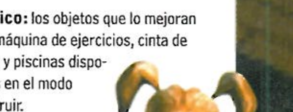






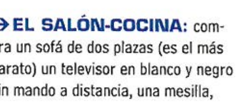






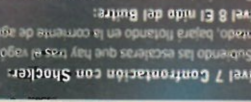




→Trucos SSX Tricky
"Truquear" en la nieve

SSX Tricky no se limita a lanzarte a toda velocidad por una montaña helada. También esconde pistas, tablas y personajes secretos. ¿Quieres saber cómo desbloquearlos?





TRUCOS PARA DESLIZARTE MEJOR

En la pantalla del título, pulsa y mantén **L1 + R1** y después pulsa la combinación correspondiente al truco que quieres activar. Suelta L1 y R1. Oirás un sonido de confirmación si lo has hecho bien.
- **Desbloquear al personaje secreto Mix Master Mike:**
×, ×, →, ×, ×, ↓, ×, ×, ←, ×, ×, ↑.
Selecciona un personaje y será sustituido por Mix Master Mike al comienzo del nivel.
- **Truco Maestro " para desbloquearlo todo:**
×, ▲, →, ●, ■, ↓, ▲, ■, ←, ●, ×, ↑.
- **Puntos de estadística siempre al máximo:**
▲, ▲, →, ▲, ▲, ↓, ×, ×, ←, ×, ×, ↑.
- **Tabla Mallora:**
×, ×, →, ●, ●, ↓, ▲, ▲, ←, ■, ■, ↑.
Elige después a Elisa y comienza una pista. Tendrá la tabla Mallora y un traje azul. Este truco solo funciona con ella.
- **Tablas pegajosas:**
■, ■, →, ▲, ▲, ↓, ●, ●, ←, ×, ×, ↑.
- **Desbloquear el circuito Pipe Dreams:**
Hazte con una medalla en todos los niveles Showoff anteriores.
- **Desbloquear nivel Untracked:**
Para poder jugar en este nivel, hazte primero con una medalla en todos los niveles Race anteriores.
- **Desbloquear corredores:**
Completa los siguientes retos para desbloquear al corredor correspondiente:
- **Brodi:** Consigue una medalla de oro en el Circuito Mundial.
- **Zoe:** Consigue dos medallas de oro en el Circuito Mundial.
- **JP:** Consigue tres medallas de oro en el Circuito Mundial.
- **Kaori:** Consigue cuatro medallas de oro en el Circuito Mundial.
- **Psymon:** Consigue cinco medallas de oro en el Circuito Mundial.
- **Seeah:** Consigue seis medallas de oro en el Circuito Mundial.
- **Luther:** Consigue siete medallas en el Circuito Mundial.

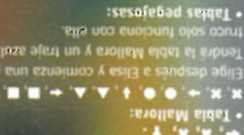
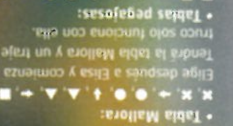
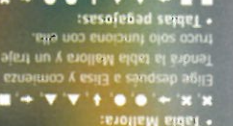
UBER TRICK ESPECIALES

- **Eddie:** (Con tabla Freestyle) R1 + R2: Worm
- **Elise:** (Con tabla BX) L1 + L2: La La Lock Step
- **Marisol:** (Con tabla Alpina) R1 + R2: Aerial Spock
- **Seeiah:** (Con tabla Freestyle) R1 + R2: Soul Grind
- **Luther:** (Con tabla BX) R1 + R2: Bronco Buster
- **JP:** (Con tabla Freestyle) R1 + R2: HeadSpin 2 Posseur
- **ZOE:** (Con tabla BX) L1 + L2: Pommel Me
- **Moby:** (Con tabla BX) R1 + R2: Superman Bar Spin
- **Marty:** (Con tabla Freestyle) R1 + R2: Walking the Dog
- **Kaori:** (Con tabla Freestyle) R1 + R2: Pirouette Grind
- **Psymon:** (Con tabla BX) R1 + R2: Guillotine
- **Brodi:** (Con tabla Alpina) R1 + R2: Hang 10 Backflip

CONSEJOS

- Si compites en la modalidad Race, céntrate en correr y deja el espectáculo para otro momento. Salta y haz acrobacias de cierta complejidad únicamente para obtener "boost".
- Cada vez que te salgas del trazado o tengas una caída muy gorda, el juego te colocará en la pista. Cuando veas que es imposible salir del lugar donde has aterrizado o que vas a tener un "accidente" muy aparatoso, pulsa Select para ser devuelto a la pista más rápidamente.
- Gasta tus puntos de habilidad en velocidad y piruetas hasta obtener un nivel alto.
- En el modo Showoff aprovecha los raíles y tuberías que veas, ya que te darán muchos puntos si consigues llegar al otro extremo.
- Siempre que tengas cerca a algún rival, intenta tirarlo al suelo de un golpe; llenarás tu medidor de "boost".
- Cada tipo de tabla está pensada para potenciar características determinadas del corredor. No uses una alpina para el modo Showoff.
- El uso de atajos es de vital importancia durante las carreras del modo Race.
- Aprovecha siempre todos los items de turbo y "trick boost" que encontrarás dispersos por las pistas.

Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**
3+
Review Play2Manía nº 36
Guía en Play2Manía GT nº 16
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (72 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

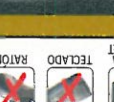
→Trucos Spider-Man
Telaraña de secretos

Si vas a ponerte las mallas de Spiderman, será mejor que abras todos los niveles, los movimientos especiales, los vídeos y alguna que otra sorpresilla más para poder triunfar.



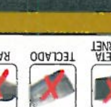
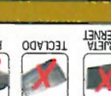


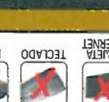








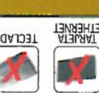


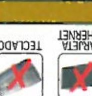
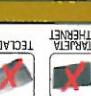


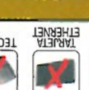
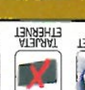




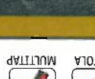







TRUCOS ARÁCNIDOS

Estos trucos se activan desde el menú "Specials", introduciendo las siguientes palabras como códigos. Si lo has hecho bien, oirás al Duende reír.
- **Activar trucos:** ARACHNID
Todos los niveles normales, las secuencias FMV y la galería de imágenes desbloqueadas.
- **Seleccionar nivel:** IMIARMAS
- **Pasar de nivel:** ROMITAS
Mientras estás jugando, pausa y selecciona la opción "Next Level".
- **Niveles bonus de entrenamiento:** HEADEXPLODY
- **Telaraña infinita:** ORGANICWEBBING
- **Movimientos especiales:** KOALA
- **Jugar con Mary Jane:** GIRLNEXTDOOR
- **Jugar con Shocker:** HERMANSCHULTZ
- **Jugar con un científico:** SERUM
- **Jugar con un policía:** REALHERO
- **Jugar con el Capitán Stacey:** CAPTAINSTACEY
- **Jugar como matón 1:** KNUCKLES
- **Jugar como matón 2:** STICKYRICE
- **Jugar como matón 3:** THUGSRUS
- **Ataques tipo Matrix:** DODGETHIS
- **Jugar con un tío raro:** FREAKOUT
- **Spiderman pequeño:** SPIDERBYTE
- **Enemigos cabezones:** JOELSPEANUTS
- **Líquido extraño:** CHILLOUT
- **Cabeza y pies grandes para Spiderman:** GOESTOYOURHEAD
- **Vista en primera persona:** UNDERTHEMASK

ARAÑAS SECRETAS:

Nivel 1 Buscando Justicia:
- Debajo de la gárgola donde comienza el nivel (se ve en la intro del escenario).
- Súbete a una azotea alta y observa a tu alrededor. Al final de la ciudad, junto a la costa, verás el halo dorado de una araña en la esquina izquierda de un edificio muy alto. Está dentro de una especie de pasillo que rodea esta azotea.

Nivel 2 Cacería en el almacén:
- Al principio de nivel, nada más salir.

Nivel 3 El nacimiento de un héroe:
- Al final del pasillo de los gases.
- En el área secreta.

Nivel 5 La estación de metro:
- En la parte derecha del hall principal. Tras luchar con los tres primeros malos, el guardia podrá defenderse un ratito mientras la buscas (no tardes mucho o el guardia morirá).
- En el techo del hueco bajo una de las zonas de escaleras (el hueco del área opuesta al hueco en el que está el agujero por el que han entrado los malos). Ve a las zonas bajo las escaleras y sube al techo para verla.

Nivel 6 Persecución en las cloacas:
- Sobre la tubería grande que echa agua, en la sala donde hay que cortar la corriente.
- En la habitación secreta.
- Frente a la puerta con el interruptor para abrir la salida. Derrota a todos los malos para encontrar la llave que la abre.

Nivel 7 Confrontación con Shocker:
- Subiendo las escaleras que hay tras el vagón pintado, bajará flotando en la corriente de agua.

Nivel 8 El nido del Buitre:
- Después de atravesar el primer agujero en la escaleras, en lugar de seguir hacia arriba, baja las escaleras rotas a la derecha del agujero de salida. Trepa por la pared para ver la araña dorada. Colócate junto a la pared de al lado y espera a que el Buitre lance una bomba que la rompa para pasar.

Nivel 10 Duelo aéreo con el Buitre:
- En la cornisa más baja del Empire State.
- En lo más alto del Empire State, pero para cogerla será mejor que hayas derribado al Buitre (sin vencerle del todo, claro, porque al hacerlo acabará el nivel).

Nivel 11 Acorralado:
- Al final de la segunda rampa, entre el segundo y el tercer piso del garaje.

Nivel 12 El Escorpión desenfrenado:
- Sobre la columna rota que rompió Shocker en el quinto nivel.

Nivel 13 Golpe de estado:
- En lo más alto del edificio donde comienza el juego. Cógela tras salvar a Mary Jane.

Nivel 14 La oferta:
- Frente a las puertas rojas de la sala donde el Duende caerá cuando acabes con su barra azul.

Nivel 17 Allanamiento:
- En la primera sala de computadoras, la verás en la secuencia de vídeo, pero puede que al descender a por ella te vean...

Nivel 18 Caos Químico:
- En el techo de un pasillo. Como avanzarás bastante por el techo enseguida la verás.
- En la habitación que hay justo enfrente de la puerta cerrada, donde está la consola D.

Nivel 20 Escape de Oscorp:
- Justo enfrente de donde empiezas el nivel.

Compañía **Activision** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**
12+
Review Play2Manía nº 42
Guía en Play2Manía nº 42-43
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (79 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Los Sims

¿Quieres dirigir todas y cada una de las acciones en la vida de toda una familia? Ahora puedes. Te contamos cómo triunfar con tus sims en su primer juego en PlayStation 2.

UNOS TRUQUITOS Y ALGÚN BUEN CONSEJO

• **Teclado de trucos:** Para desbloquear el teclado donde introducir los trucos, pulsa **L1+R1+R2+L2** en el menú principal. Cada vez que quieras teclear un código, tendrás que volver a sacar el teclado.
• **Todos los objetos:** Freeall.
• **Dos jugadores:** Midas.
• **Juego Party Motel:** Party M.
• **Modo Los Sims:** Sims.
• **Vista subjetiva:** Fish Eye.

• **Una de curiosidades:** Pide una pizza. Cuando llegue el repartidor te dirá que ha tardado sólo veinte minutos en llegar desde Sim City, que es otro juego de simulación de Maxis. Compra un Ordenador Marco y haz que tu Sim juegue con él, activando el truco de vista subjetiva. Verás que tu personaje también está jugando a Los Sims en su PC... No sirve de nada, pero tiene gracia.

• **Crear el Sim perfecto:** Procura que los parámetros de tu Sim estén equilibrados y rellena las casillas dependiendo del tipo de partida que quieres jugar. Si te has decidido por tener un Sim más o menos en condiciones, sigue los consejos que te daremos en esta ficha. Si es la primera vez que juegas, empieza con un solo personaje, ya que te será más difícil controlar a toda una familia.

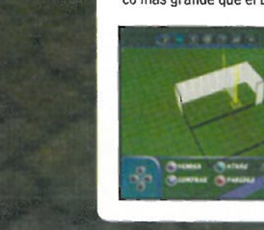
CONSTRUIR LA CASA PERFECTA

Puedes elegir entre comprar un terreno vacío o una casa ya construida. Te aconsejamos la primera opción para que puedas crear la casa de tus sueños. Estos son unos consejos de construcción y algunas normas básicas a tener en cuenta.

→LAS PAREDES: lo primero es colocar los muros que delimitarán la vivienda. Empieza por algo pequeño. Construye una gran sala que sirva de cocina y de salón, un pequeño recinto (de cuatro "cuadraditos") y otra habitación, un poco más grande que el baño, que sirva de dormitorio. Esta será la estructura básica que podrás ampliar cuando vayas ¸ganando más dinero.

→EL SUELO: emplea los materiales más baratos: más adelante los podrás utilizar mejores. El tipo de suelo que pongas dependerá de tu gusto, aunque te aconsejamos que uses colores suaves que combinen con el color que vayas a poner en las paredes. Sería una buena opción usar la alfombra azul marino o bereber para las dos habitaciones y un tipo de azulejo para el baño... como el suelo azul linóleo.

→LA PINTURA: el color de las paredes es tan importante como el tipo de suelo. Según el color que escojas, el parámetro "Habitación" aumentará más o menos. Lógicamente, si utilizas materiales muy caros tu Sim estará encantado... ¡pero se morirá de hambre! Usa lo más barato, como el blanco "celebrálico", que no es muy original pero hace juego con cualquier tipo de suelo. La pintura exterior también es importante y para ello hay pinturas especiales. Estaría bien el revestimiento de madera tipo choza.





→LOS MEJORES TRABAJOS: Los empleos con los ganarás más dinero son: encargado del correo en el mundo de los negocios, sujeto de experimentos en el mundo de la ciencia, camarero en el mundo del espectáculo o mascota del equipo en el mundo del atletismo. Si consigues uno de estos empleos al final de tu evolución en el trabajo, tendrás un sueldo bastante respetable.

Si lo que quieres es empezar a ganar dinero cuanto antes, lo mejor es que empieces como guardia de seguridad, como recluta o como colaborador de campaña. Te permitirán ganar bastante dinero desde el inicio.

LA VIDA DE UN SIM

Cualquier Sim tiene que ser capaz de tener su casa al día, cocinar bien, tener un empleo en condiciones y una vida social satisfactoria. ¿Difícil? Ahí van unos consejos básicos.
• **Antes de ir a trabajar**, debes hacer las siguientes tareas: usar el retrete, tomar un baño, preparar el desayuno y ver la tele o leer un libro. Para que te dé tiempo, levántate unas 4 horas antes de entrar al trabajo.
• **Nada más llegar del trabajo,** recupera un poco de energía. Bebe café o échate la siesta en el sofá.
• **Reserva unos minutos** para hablar por teléfono con los amigos. Invita a alguno a cenar o a ver la tele de cuando en cuando...
• **Agota la barra de energía** mientras te preparas para evolucionar en el trabajo. Hasta que caigas rendido de sueño puedes estudiar, ensayar en el espejo o hacer footing.
• **Para tener la casa** en perfecto estado, contrata a una criada, y si además tienes jardín, a un jardinero.
• **Si tienes una nevera** de las caras, has aprendido el máximo de Cocina y tanto el microondas como la cocina de gas son los mejores, tu Sim sólo necesitará comer por la mañana.
• **Cuando seas familia** numerosa el orden de hacer las cosas es igual. Si uno no tiene empleo, haz que se quede en casa limpiando y aprendiendo y te ahorras el dinero de la criada.



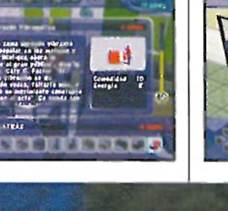
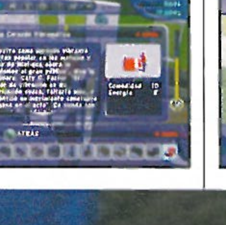





MEJORANDO EL NIVEL DE VIDA

• **Una cama grande y cómoda** hará que la energía de tu Sim aumente más rápido, de modo que te harán falta menos horas de sueño y podrás emplear más tiempo en otras actividades más interesantes.
• **Uno de los objetos** que más casillas del estado de Ánimo llenará es el yacuzzi, sobre todo si entras en él acompañado.
• **Para conseguir dinero** extra puedes hacer varias cosas. Compra un caballete de pintura, un banco de herramientas o un bloque del artista. Al utilizarlos, conseguirás otros resultados del trabajo que has realizado: cuadros, gnomos o esculturas que podrás vender en el menú del modo Comprar o Construir.
• **Una nueva estructuración** en la casa, habitaciones más amplias y más luminosas y una decoración más cara no sólo harán que baje más despacio el estado Habitación de nuestro Sim, sino que permitirá además demostrar nuestro enorme talento en construcción y decoración.
• **Lo que aumentará** el aspecto señorial de la casa Sim es, aparte de conseguir construir un amplio chalet, con un amplio jardín, una gran piscina... con trampolín.
• **Los elementos de decoración** son indispensables para aumentar el valor de la casa. Cuadros caros, alfombras, objetos como máquinas de disco, un ordenador personal, un televisor de plasma, un reloj de pared, un piano... todo hará que tu Sim se encuentre a sus anchas en una casa de súper lujo.






→Trucos Buffy Cazavampiros: Chaos Bleeds Play2

Vete afilando la estaca

Para acabar con todos los vampiros del juego, nada mejor que saber con quién cuentas entre tus filas, quiénes son tus enemigos y dónde tienes que pelear. Toma nota.



ARENAS DESBLOQUEABLES

Supera los niveles con el rango indicado para desbloquearlas en modo Multijugador:
Cantera: Nivel 11 con rango "Slayer".
Cementerio: Nivel 2 con rango "Slayer".
Iniciativa: Nivel 8 con rango "Slayer".

PERSONAJES DESBLOQUEABLES

Supera los niveles con el rango indicado para desbloquearlos en modo Multijugador:
Vampiro: Nivel 1 con rango "Professional".
Vampira: Nivel 1 con rango "Slayer". "Professional" para Joss Whedon o "Slayer" para Chris.
Esqueleto zombi: Nivel 2 con rango "Professional".
Demonio zombi: Supera el nivel 3 con rango "Professional".
Tara: Nivel 3 con rango "Slayer".
Bestia murciélago: Supera el nivel 4 con rango "Professional".
Zombi demoníaco: Supera el nivel 4 con rango "Slayer".
Materani: Nivel 5 con rango "Professional".
Psicópata: Nivel 6 con rango "Professional".
Sid el muñeco: Nivel 6 con rango "Slayer".
Esclavo de S&M: Supera el nivel 7 con rango "Professional".
Dueña de S&M: Nivel 7 con rango "Slayer".
Faith: Nivel 8 con rango "Professional".
Soldado zombi: Supera el nivel 9 con rango "Professional".
Kakistos: Nivel 9 con rango "Slayer".
Abominator: Supera el nivel 10 con rango "Professional".
Chainz: Nivel 10 con rango "Slayer".
Gorila zombi: Nivel 11 con rango "Professional".
Joss Whedon y/o Chris: Nivel 12 con rango "Professional".

MOVIMIENTOS DE LA CAZADORA (Buffy o Faith)

ATAQUES ESTÁTICOS:
×, ×, ■
×, ■, ×
×, ■, ■
×, ×, ×
■, ■, ×
■, ×, ■
■, ×, ×
■, ■, ■
■, ■, ↓ + ■
×, ×, ↓ + ×
↓ + ×
↓ + ■
↑ + ×, ×, ×
↑ + ■, ■, ■
↑ + ↑ + ×
× + ■
↑ + ↑ + ■

ATAQUES CORRIENDO:
×, ×, ■
×, ■, ×
×, ■, ■
×, ×, ×
■, ■, ×
■, ×, ■
■, ×, ×
■, ■, ■
×, ↓ + ×
■, ↓ + ×
■, ■, ↓ + ■
■, ↓ + ■

ATAQUES CUERPO A CUERPO
×, ×, ■
×, ■, ×
×, ■, ■
×, ×, ×
■, ■, ×
■, ×, ■
■, ×, ×
■, ■, ■

HECHIZOS DE WILLOW

Shockwave: ■
Fireball: ×, ×
Sun Spell: ×, ×, ■
Shield: ×, ■
Homing Missile: ×, ■, ×
Sonic Blast: ×, ×, ×
Possession: ×, ■, ■

Compañía **Vivendi** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**
16+
Review Play2Manía nº 58
Guía en Play2Manía nº --
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (71 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos 007 Nightfire Play2

Para ser el mejor espía

Tómate tranquilamente tu martini mezclado, no agitado, mientras metes estos trucos para desbloquear personajes del modo Multijugador o unos cuantos accesorios extra.



CÓDIGOS SECRETOS

• **Láser más rápido:** PHOTON.
• **Todos los niveles:** PASSPORT.
• **Actualizar todos los gadgets:** Q LAB.
• **Desbloquear la pistola de oro:** TARGET.
• **Personajes en modo Multijugador:**
• **Xenia:** JANUS.
• **Christmas Jones:** NUCLEAR.
• **Baron Samedi:** VOODOO.
• **Bond Tux:** BLACKTIE.
• **Goldfinger:** MIDAS.
• **Tiburón:** DENTAL.
• **Scaramanga:** ASSASSIN.
• **Modo Destrucción (Multijugador):** TNT.
• **Modo Asesinato (Multijugador):** SCOPE.
• **Traje de pato (Multijugador):** Number 1.
• **Sala explosiva (Multijugador):** BOOM.
• **Goldeneye Strike (Multijugador):** ORBIT.

ICONOS 007

1. Preludio en París
• Mientras conduces, en el primer giro a la derecha.
• Tras el camión del parque de la izquierda.
• Durante la bajada de escaleras rojas lo verás.
• Después del salto grande con turbo a la izquierda, en la entrada del centro comercial.
2. El intercambio (parte 4)
• En el camino que baja al cañón.
• En el cañón.
• En el camino de arriba, en el castillo, yendo por la puerta que hay en la sala A.
• En la bodega.
• En la sala donde están Zoe y Dominique.
• En la habitación con la chimenea.
• Sal por la ventana después del encuentro.
• Bajo la caseta del teleférico.
3. Escapada alpina
• Dispara al tanque de gasolina del primer campamento que verás a la derecha.
• Pasa la tubería y acaba con el malo de la moto.
• Dispara misiles a los malos que hay encima de la puerta del final.
4. Enemigos vencidos
• En la cafetería de la izquierda.
• A la derecha después del salto.
• En el salto a la derecha antes de caer al hielo.
• En el hielo, ve a la izquierda.
• En la zona de extracción.
5. Traición (parte 2)
• Al principio, en el camino de la derecha.
• En el 2º piso del salón, junto a la caja del dragón.
• Cerca del gong en el jardín.
• Después de salvar a la primera Geisha, sal por la derecha hasta el final del pasillo.
• En el salón, en un balcón.
• En el cuarto de la limpieza.
6. Turno de noche (parte 3)
• En el sótano donde comienzas.
• En la entrada del edificio.
• Al subir en ascensor a la oficina, ve por la izquierda al final de la zona de ventanas.
• En la oficina frente a la puerta con código.
• Al final del pasillo cerrado, junto a las ventanas.
• En la sala de reuniones con el chaleco.
• En el borde de la piscina del tejado.
7. Reacción en cadena (parte 2)
• Encima de la grúa del edificio del Jetpack. En el hangar paralelo al que comienza el nivel.
• Usa los cables para coger uno en el TR-2.
• Junto al generador más grande en TR-2.
• Atraviesa los ventanales rotos desde donde te disparan los francotiradores, mediante la viga.
• Sobre una de las vigas que sostienen la grúa.
• En el ST-3, tras las cajas donde hay un enemigo.
8. El fuego del Fénix (parte 4)
• Sal del ascensor y busca en la cornisa.
• En la sala de reuniones con el chaleco.
• Al final del pasillo de los ventanales.
• En la sala comedor.
• En la oficina 70A.
• En la oficina y en el suelo del vestíbulo.
9. Descenso marino
• En el interior del barco hundido.
• Debajo del nodo de comunicaciones.
• En el fondo de la segunda zona de minas.
• Encima del muelle de submarinos.
• Durante la persecución del submarino, en una roca elevada a la derecha.
• En la última zona, hay un hueco en lo más alto a la derecha de por donde entras.
10. Infiltración en la isla (parte 3)
• Al comenzar, ve marcha atrás para cogerlo.
• En el helipuerto.
• A la derecha del tercer centinela.
• Dispara al cuarto centinela para sobrevolarlo.
11. Cuenta atrás (parte 3)
• Te irás topando con ellos según avances.
12. Equinox
• Todos son bastante fáciles de ver.

Compañía **EA Games** | Género **Shoot´em up/Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**
12+
Review Play2Manía nº 48
Guía en Play2Manía nº 49
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (82 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos Dragon Ball Z: Budokai

Prepara tu onda vital

Para hacernos con las bolas de dragón y convertirnos en el mejor guerrero de la galaxia, nada mejor que conocer a fondo todos los escenarios, técnicas y personajes.




ARENAS

- **Controlar la pantalla de carga:** Usa el stick analógico izquierdo para mover por tu cuenta el radar verde que pasa sobre el logo del juego en la parte superior derecha de la pantalla. Pulsa **L3** para que vuelva a la normalidad.
- **Desbloquear Androide 16:** Completa el episodio "Aim For Perfect Form".
- **Cell, Androide 17 y a Gohan adolescente:** Juega en "The Androids Saga".
- **Freiza, Ginyu y Recoome:** Juega en "The Namek Saga" con cualquier nivel.
- **Desbloquear a Mr. Satán:** Gana un Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Raditz, Vegeta y Nappa:** Juega en "The Saiyan Saga" con cualquier nivel.
- **Saiyaman (el alter ego de Gohan):** Gana un Torneo Mundial en el nivel "Advanced".
- **Habilidad Super Saiyan (Goku):** Juega en "The Namek Saga" con cualquier nivel.
- **Habilidad Super Saiyan (Vegeta):** Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel de dificultad.
- **Trunks:** Completa el episodio "Perfect Form Cell Complete".
- **Desbloquear a Yamcha:** Completa el episodio "Aim For Perfect Form".
- **Habilidad Super Saiyan y Super Saiyan 2 (sólo Gohan adolescente):** Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel.
- **Desbloquear a Super Vegeta:** Completa el episodio "Vegeta's Confidence".
- **Desbloquear a Zarbon:** Completa el episodio "Vegeta's Attack".
- **Apariencia alternativa:** Pulsa ■ ó ● en la pantalla de selección de personajes. Tu personaje mostrará diferentes ropas o colores.
- **Ver trajes alternativos:** Pulsa **R1** y **R2** en la pantalla de cambio Capsule para ver el resto de los trajes. Pulsa **L1** y **L2** para hacer zoom y el stick analógico izquierdo para rotar los personajes.
- **Fondo alternativo:** Cuando empieces el juego y "Press Start" aparezca en pantalla, permanece ahí un poco y comenzará una secuencia FMV. Cuando la pantalla del título aparezca, el fondo será distinto. Hay tres o cuatro fondos distintos que aparecen de forma aleatoria.
- **Niveles alternativos:** Pulsa ■ en lugar de ✖ cuando selecciones el nivel Cell o Valley para que aparezcan otros niveles con una apariencia distinta.
- **Finales alternativos:** Después de completar el modo Historia, puedes volver atrás y realizar nuevas misiones en tres sagas distintas para desbloquear personajes y objetos. Después de completar las nuevas misiones de cada saga, otra misión se abrirá en la historia correspondiente a los dibujos y el juego se cambia. Todos estos episodios pueden ser desbloqueados una vez que completes el modo Historia del juego en cualquiera de los niveles de dificultad que hay.

LAS BOLAS DE DRAGÓN

En la sección "Recomendamos" de la tienda de Mr. Popo podrás obtener las 7 bolas de dragón por 8.000 Zenies cada una. Para reunirlas, sal y entra alternativamente hasta que Mr. Popo las ponga a la venta. Eso sí, ármate de paciencia, ya que puedes tardar. Una vez que las reúnas todas podrás invocar al dragón Sheron para conseguir el "Avance Total" de un personaje. Gracias a ello, podrás utilizar todas las técnicas del luchador elegido en el modo "Torneo", aunque prescindiendo de sus cápsulas.

COMPRA DE TÉCNICAS

Todas aquellas técnicas que no son conseguidas en el modo Historia, deberán ser adquiridas en la tienda de Mr. Popo, usando los Zenies que obtendrás cuando seas campeón o subcampeón en el torneo. Antes de entrar en el bazar, asegúrate de que conoces las técnicas que tienes, ya que el dependiente te ofrecerá indistintamente cápsulas que ya posees o que no. **Para hacerte con las mejores técnicas, acude a la sección de "Recomendamos"**, donde encontrarás las cápsulas más valiosas.

LUCHADOR PERFECTO

Entra en la sección "Cambiar Técnicas", escoge a tu luchador favorito y las siete técnicas que te resulten más útiles. Para saber cuáles son las mejores, lee las fichas de características, aunque las técnicas más raras (su ficha explicativa tiene el borde dorado) suelen ser las más importantes.



Compañía **Bandai/Infogrames** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Japonés** | Jugadores: **1-2**

3+ | **Review** Play2Manía nº 48 | **Guía** en Play2Manía nº 50

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (44 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN



→Trucos Rygar: The Legendary Adventure



Misterios griegos

La mitología griega en la que se basa *Rygar* esconde muchos secretos y objetos interesantes. A continuación te mostramos dónde encontrarás todos.




ARENAS

- **Resetear la partida mientras juegas:** Pulsa **Start + Select** mientras juegas.
- **Bonus de repetición:** Completa el juego y a continuación graba la partida. Empieza una partida nueva y tendrás intactas las mismas estadísticas de ataque y defensa, así como todas las Mystic Stones, que tenías al acabar.
- **Modo Difícil:** Completa el juego (incluido el nivel Necropolis Cave) con la dificultad Normal.
- **Modo Legendario:** Supera el juego (incluido el nivel Necromandio Cave) en Difícil para desbloquear otra dificultad.
- **Desbloquear Guitarmor:** Completa el juego (incluido el nivel Necropolis Cave) con la dificultad Normal.
- **Liberar Hamburgarmor:** Completa el juego (incluido el nivel 30 de Necromandio Cave) en Modo Difícil.
- **Desbloquear Pizzarmor:** Completa el juego (incluido el nivel Necropolis Cave) con la dificultad Fácil o superior.
- **Abrir Rollerarmor:** Completa el juego (incluido el nivel Necromandio Cave) en Modo Difícil.
- **Modo One World:** Completa el juego (incluido el nivel Necropolis Cave) en cualquier dificultad.

MISTYC STONE

- **ATHENEA:** La encontrarás en lugares aleatorios. Por ejemplo, en el Templo de Elysion, tras un bloque grande que tendrás que mover; en el Laberinto, al romper la Estatua del Guerrero; en el nivel de dificultad Legendary, tras batir al Minotauro Invisible del Hades...
- **ARES:** Suele aparecer en el nivel 5 de la cueva Necromandio; en el Templo de Elysion; en el Templo de Poseidonia cerca del fuego azul...
- **NEMESIS:** En el Laberinto, rompe la pared de malla y después la pared.
- **HEPHAESTUS:** En la entrada del Templo de Poseidonia. Usa el gancho.
- **HERA:** En las Montañas de Othrys. Déjate caer por el tercer saliente en el camino de la montaña (Trail Mountain).
- **TANATOS:** En el Laberinto. A un lado de la Estatua de León para salvar, en el piso al que llegas después de subir por los engranajes.
- **HERMES:** En el patio. Dentro de una vasija a la izquierda de la puerta en Geryon Hill.
- **ARTEMIS:** Vuelve al Coliseo cuando puedas mover bloques. Está tras una puerta sellada en una zona nueva de la planta baja.
- **PERSEPHONE:** Al volver de Othrys, en el puente que rompes con un interruptor.
- **DEMETER:** En el Laberinto, te la dará uno de los malos voladores con los que luchas en el puente que une las dos Torres.
- **NIKE:** Junto al punto para salvar al principio de las Montañas Othrys.
- **APHRODITA:** En el templo donde consigues el Escudo Heavenly. Vuelve cuando puedas usar el Escudo como gancho.
- **NOTUS:** En el tramo de rocas móviles al cruzar antes de llegar a la entrada de Arcadia.
- **APOLLO:** Juega en nivel Legendary. La verás al derrotar a los Cíclopes de Tartarus.
- **DIONYSUS:** En dificultad Difícil al batir a algunos enemigos al azar. Nos es imposible decirte cuáles, porque es diferente cada vez.
- **HESTIA:** Dificultad Fácil, en una columna del Templo de Elysion al acabar con Sphinx.
- **ZEPHYRUS:** También la encontrarás de forma aleatoria, pero esta vez en el nivel de dificultad Normal, en el Patio Principal.
- **BOREAS:** En Arcadia, cerca de donde consigues la habilidad para mover los bloques. Encuentra el bloque final y empújalo. Súbete encima y salta: Rygar se enganchará a una estera que no se ve y subirá a una roca móvil. Ve hasta lo más alto y salta a las rocas de abajo.
- **EURUS:** De manera aleatoria antes de entrar en el Templo de Poseidonia.
- **CLOTHO:** En una cornisa con una columna de las Montañas de Othrys a la que no puedes llegar con el Escudo. Usa un gusano para lanzarlo a la columna. Pasa por encima hasta la cornisa y rompe la Estatua Plateada.
- **HYPNOS:** En el nivel 25 de la cueva del Necromandio, con dificultad Normal.
- **MORPHEUS:** En el nivel 25 de la cueva del Necromandio, dificultad Difícil.
- **LACHESIS:** En el nivel 25 de la cueva del Necromandio, pero en dificultad Legendary.
- **ATROPOS:** Otra aleatoria que conseguirás acribillando malos en las Torres del Laberinto.
- **EIRENE:** Después de luchar con Sphinx en una de las columnas. En dificultad Legendary.



Compañía **Tecmo** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

16+ | **Review** Play2Manía nº 53 | **Guía** en Play2Manía nº 54

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (148 Kb) · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

LOS CIRCUITOS

LEYENDA
- Frenada suave
- Frenada brusca
- No frenar

SUZUKA
Transmisión: 6/9, Manejo: 7/9
Aceleración: 7/9, Frenos: 5/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Se trata de uno de los circuitos más complicados y largos del campeonato. Ten mucho cuidado en la chicane ciega del final, porque si la atraviesas serás sancionado.



PAUL RICARD
Transmisión: 8/9, Manejo: 8/9,
Aceleración: 6/9, Frenos: 8/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Circuito caracterizado por sus enormes rectas y sus anchos pianos, que te servirán para apurar mejor cada curva.



JEREZ
Transmisión: 6/9
Manejo: 7/9
Aceleración: 6/9
Frenos: 8/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Nos encontramos con un circuito bastante técnico, en el que debes dominar todas las facetas de la conducción a la perfección para superarlo, en especial las apuradas de frenada para adelantar a los pilotos rivales, recuérdalo, ¿vale?.



DONINGTON
Transmisión: 7/9
Manejo: 5/9
Aceleración: 6/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Un circuito atípico, ya que algunas de sus curvas rápidas carecen de pianos, por lo que deberás extremar la atención pero sin frenar innecesariamente.

MONTEGUI
Transmisión: 8/9
Manejo: 5/9
Aceleración: 6/9
Frenos: 7/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Grandes rectas que finalizan en fuertes frenadas hacen de este circuito el paraíso de los adelantamientos, aunque siempre utilizando la cabeza (¡pero no para frenar con ella!). Ten mucho cuidado aquí, sobre todo en la chicane final, difícil donde las haya. Demuestra tu habilidad.

MUGUELLO
Transmisión: 8/9, Manejo: 5/9,
Aceleración: 7/9, Frenos: 6/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

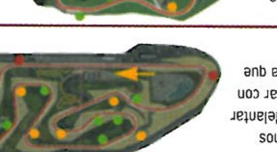
La altísima velocidad que alcanzará tu moto en este circuito, te obligará a permanecer muy atento a la frenada en cada curva para no entrar pasado.

CATALUÑA
Transmisión: 6/9
Manejo: 6/9
Aceleración: 6/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Aunque salgas en la última posición de la parrilla, tendrás bastantes oportunidades de ganar la carrera, ya que este circuito está plagado de excelentes curvas para adelantar.

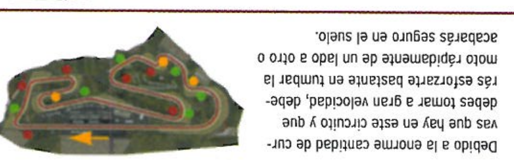
ASSEN
Transmisión: 8/9, Manejo: 4/9,
Aceleración: 4/9, Frenos: 4/9,
Neumáticos: 17 pulgadas

Largas rectas con suaves curvas que te obligarán a reaccionar con rapidez.



LE MANS
Transmisión: 7/9, Manejo: 6/9,
Aceleración: 6/9, Frenos: 7/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

El equilibrio en tu moto, la técnica en todos los aspectos de la conducción y la experiencia adquirida hasta ahora, te permitirán lograr la victoria sin muchos problemas.



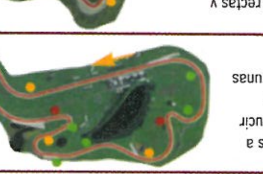
SACHENRING
Transmisión: 8/9
Manejo: 6/9
Aceleración: 5/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Los continuos cambios de rasante hacen que este circuito parezca una montaña rusa. Memoriza el trazado para conseguir coger bien las curvas ciegas, ya que está será la principal dificultad de este circuito. Cuidado.



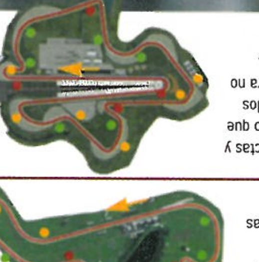
BRNO
Transmisión: 4/9
Manejo: /9
Aceleración: /9
Frenos: /9
Neumáticos: 17 16.5 pulgadas

Este circuito tienes muchas curvas consecutivas, que te obligarán a mover rápidamente tu moto y realizar trazadas perfectas si quieres marcar buenos tiempos. Apréndete bien dónde frenar y dónde no.



ESTORIL
Transmisión: 6/9
Manejo: 8/9
Aceleración: 8/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Debido a la enorme cantidad de curvas que hay en este circuito y que debes tomar a gran velocidad, deberás esforzarte bastante en tumbar la moto rápidamente de un lado a otro o acabarás seguro en el suelo.



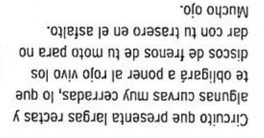
VALENCIA
Transmisión: 4/9, Manejo: 7/9,
Aceleración: 8/9, Frenos: 5/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Aprovecha los anchísimos pianos internos de las curvas para adelantar con facilidad sin riesgo a chocar con el piloto rival y sufrir una caída que te retrasaría.



PHILIP ISLAND
Transmisión: 8/9, Manejo: 4/9,
Aceleración: 5/9, Frenos: 6/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Con características parecidas a Donington, tendrás que conducir a gran velocidad y no apurar mucho las curvas, ya que algunas de ellas carecen de pianos.



SEPANG
Transmisión: 8/9
Manejo: 5/9
Aceleración: 7/9
Frenos: 8/9
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Circuito que presenta largas rectas y algunas curvas muy cerradas, lo que te obligará a poner al rojo vivo los discos de frenos de tu moto para no dar con tu trasero en el asfalto. Mucho ojo.

→Trucos Stuntman

Escenas de riesgo

Ser un especialista de cine y hacer escenas arriesgadas en un coche no es tarea fácil. Por eso, será mejor que tomes nota de estos trucos y de los consejos que te damos.











































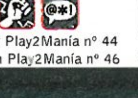


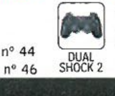
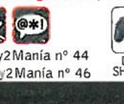


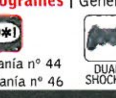
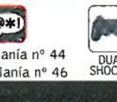

















CARACTERÍSTICAS

• **Códigos:**
Sez4Jnr: Todos los coches.
Turnips: Todos los juguetes.
BonNeTT: Desbloqueas las películas.
BiNdErS: Desbloqueas todo.

10 MANIOBRAS BÁSICAS PARA CONDUCIR

• GIRO DE 180º
Una maniobra muy poco común en las películas, pero fácil de realizar y que servirá para cambiar de sentido en una persecución o esquivar coches frente a ti. Para que el director de la película quede contento, tendrás que realizar media vuelta dentro del cuadro amarillo indicado, utilizando siempre el freno de mano (s) para ayudarte a girar. Para que no tengas problemas de espacio, pégate a la derecha de la carretera si quieres girar hacia la izquierda o al lado opuesto si lo haces a la derecha.

• CHOCAR CON OBSTÁCULOS
Una maniobra muy socorrida para los directores, ya que imprime tensión y sensación de rapidez a las escenas. Para realizarla, toca con tu vehículo postes, cajas, mesas o cualquier otro obstáculo que el director te indique. Da igual que lo hagas a gran velocidad o a poca, siempre que parte de tu vehículo choque con el objetivo, aunque te recomendamos que lo hagas a la mayor velocidad posible.

• ESQUIVAR TRÁFICO
Aunque no es una maniobra que te ordenen explícitamente, tendrás que esquivar todos los coches que te salgan al paso. Ten en cuenta que, además de la circulación común, también pueden aparecer coches patrulla en persecuciones. Presta atención a los distintos carriles, evitando en lo posible el de sentido contrario.

• ADELANTAR
Otra maniobra habitual, aunque más peligrosa y difícil que el choque con obstáculos. Has de estar muy atento, ya que tu jefe puede indicar que realices la maniobra por la derecha o por la izquierda. Trata el volante con tacto, ya que el más pequeño roce con coche adelantado hará que la maniobra sea nula. Es muy común que el director te pida que te acerques mucho para que la maniobra sea más espectacular.

• ACÉRCATE AL TRÁFICO
El director te exigirá que te acerques, tanto a los coches que vienen de frente como a los que adelantas. Es una maniobra muy complicada en la que no debe temblarte el pulso, ya que un fallo (colisión o roce) invalida la escena. Además, tampoco podrás alejarte demasiado, ya que tu vehículo ha de pisar el circuito amarillo.

• PASAR POR ZONA ESTRECHA
Otra de las maniobras favoritas de tus "jefes" es hacer que pases por zonas muy estrechas varias veces en una misma escena. Para ello, corrige la dirección del coche para que la trayectoria sea recta, evitando el roce con los laterales, lo que provocaría la repetición de la toma. Un descenso de velocidad facilitará la trazada, pero puede que no llegues a tiempo al siguiente punto.

• SALTO POR RAMPAS
Cuando haya que atravesar camiones, descender de los tejados o volar sobre un cruce, el director indicará que realices un salto ayudado por rampas. Para aterrizar bien y evitar vuelcos, toma las rampas lo más recto posible sin mover en ningún momento la dirección y soltando el acelerador cuando vayas a saltar.

• PASAR POR EXPLOSIONES
En todas las escenas en las que seas perseguido, tendrás que aproximarte a una serie de explosiones. Verás que aparece un círculo amarillo donde ocurrirá la detonación y un contador te indicará el instante en el que debes pasar. Si no permaneces dentro del círculo en el momento de la explosión la toma será nula, aunque si apareces un segundo antes o unas décimas después, puede ser válida.

• RÓZATE CON OTROS COCHES
Sólo la pondrás en práctica en un par de escenas, pero es una maniobra complicada. Cuando el director te señale el objetivo, acércate, ponte en paralelo y golpéale suavemente para evitar que tu coche se descontrole antes de que el objetivo desaparezca.

• ZIGZAGUEAR OBSTÁCULOS
Para hacer más emocionante una persecución, los directores te indicarán que realices un zigzag alrededor de un vehículo. Muchas veces te bastará con adelantar a dicho vehículo de una forma casi normal, aunque algunos directores pueden exigirte un movimiento rápido de volante cuando pases junto a él.

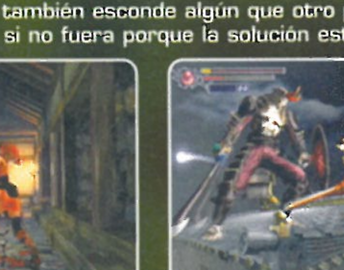
Compañía **Infogrames** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**
12+
Review Play2Manía nº 44
Guía en Play2Manía nº 46
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (753 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos Onimusha

Desenvaina tu espada

Este Survival lleno de acción y de monstruos también esconde algún que otro puzzle de ingenio que podría llevarte horas superar, si no fuera porque la solución está aquí.

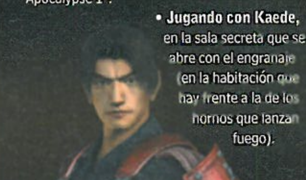






LOCALIZACIÓN DE LAS PIEDRAS FLORITURES

• **Dentro del Templo subterráneo,** en la esquina de la derecha, cerca de la entrada.
• **En el área sur,** después de luchar contra el Ogro, dentro de la cueva que se abre en la pared (rompiendo unos jarrones en el suelo).
• **Después de que Kaede** se marche en busca de Yumemaru, encontrarás una Flouriture encima del cofre que hay junto a las escaleras que suben al segundo piso.
• **Pasando la puerta** con el sello rosa en la pasarela del segundo piso.
• **Donde disparaste con el Arco** a los esqueletos, junto a la escalera y el cofre que contiene flechas.
• **Después de la secuencia** del rapto de Yumemaru, sobre la mesa de la izquierda, junto a la caja de madera de Yuki.
• **En la Zona Subterránea,** al final del pasillo con urnas, frente a la puerta del símbolo azul.
• **En la Zona Subterránea,** dentro de la habitación donde encuentras la Llave el Azul y el Apocalypse 1º.
• **Jugando con Kaede,** en la sala secreta que se abre con el engranaje (en la habitación que hay frente a la de los hornos que lanzan fuego).




• **En la habitación** que hay junto a la entrada del edificio incendiado, al lado de las escaleras que hay dentro de esta habitación.
• **Junto a la puerta** de la casa cerrada con tres sellos morados, donde está el Vision Staff.
• **Debajo de la catapulta,** en la zona anterior al área donde encuentras la Espada Decorativa.
• **En el pasillo que hay** antes de llegar a la casa cerrada con 3 sellos morados, en la pared.
• **En la Zona Este,** en el tejado de la casa con la puerta cerrada por dos sellos verdes en la zona del principio de las pasarelas de madera, subiendo la rampa de madera que hay en el interior de la casa.
• **Jugando con Kaede** en la Zona Este en las pasarelas de madera que se encuentran al principio del juego- en el suelo de la habitación llena de estatuas.
• **Con Samanosuke,** en el suelo del pequeño muelle que hay justo debajo de la caseta, en la Zona Este (el área de la cascada y el puente de tablas, recuérdalo).
• **Con Kaede** en la Zona Este: subiendo por unas escaleras al piso que hay encima de un Espejo para salvar, tras unas cajas de madera.
• **En la habitación** donde encuentras la Flecha Decorativa, jugando con Kaede.
• **En los pisos 5º, 10º y 15º** del Dark Realm.

MINIJUEGO ONI SPIRIT

Este minijuego se desbloqueará si al acabar el juego has conseguido coger todas las Flourtitures que hay esparcidas por los niveles (son 20 en total). Podrás acceder a él mediante el modo extra "Special Feature".
El Clan de los Ogres te convocará de nuevo para que recorras 12 niveles recogiendo almas. Todos los niveles son parecidos: hay tinajas en el suelo donde las almas están escondidas y enemigos que quieren hacerse con ellas.
Samanosuke sólo puede permanecer en estos niveles el tiempo que dura su barra de energía, que se consume muy rápidamente mientras se encuentra allí. La barra de vida es igual que la que tienes cuando comienza el Modo Aventura. Tampoco tienes ningún Orbe, sólo una Hierba y una espada normal... ¡Deberás ser muy rápido rompiendo tinajas y recolectando almas!
Al eliminar a tus enemigos, te darán vida extra con almas amarillas. Deja a los enemigos para el final, para que también rompan tinajas mientras intentan alcanzarte: te ahorrarán mucho trabajo.

DARK REALM: LA BISHAMON OCARINE

El Dark Realm es una dimensión a la que puedes acceder desde la sala para salvar la partida que hay en el piso de abajo del Castillo. Allí conocerás al hombre-gusano que cuelga del techo. Al principio no querrá hablar contigo, pero una vez que superes más de la mitad del juego, él mismo se ofrecerá a llevarte. Hay 20 niveles en el Dark Realm. Todos tienen el mismo aspecto: una caverna.
La diferencia consiste en que, a medida que avanzas, los enemigos son distintos y más peligrosos. Si por ejemplo en el primer nivel te topas con simples esqueletos, en el segundo, estarán acompañados de guerreros rojos; en el tercero, sólo habrá guerreros rojos; en el cuarto, Ogros; y así hasta el último nivel. Lo bueno de entrar en el Dark Realm son los ítems que puedes conseguir en algunos niveles, porque no podrás encontrarlos de otra forma, como las tres últimas Flouritures y la Bishamon Ocarine que necesitarás para conseguir la Bishamon Sword y derrotar al Rey de los Demonios. Reserva tus mejores armas y magias para la recta final.

Compañía **Capcom** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**
18+
Review Play2Manía nº 30
Guía en Play2Manía nº 44
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (420 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Moto GP 3

¿Quieres ser el campeón del mundo de Moto GP? Pues más vale que empieces a entrenar, porque los retos no son sencillos, ni los rivales se dejan batir fácilmente. ¿Ayuda?, pues claro, aquí la tienes.

LOS RETOS (REGLAS Y CONSEJOS)

• **No puedes salirte:** Si cometes un fallo y rozas la gravilla, deberás repetir el reto. Apura las curvas pisando los pianos, pero con cuidado para no salirte.
• **La salida es importante:** Si no obtienes una buena salida, repite el desafío hasta que lo consigas. Si no te será difícil superarlo.
• **Utiliza piloto fantasma:** En los desafíos donde tengas que dar dos vueltas a un circuito en un tiempo límite, corre con el piloto fantasma que haya superado el tiempo marcado e intenta seguirle.
• **No te arriesgues:** Para los retos que consisten en tramos largos con muchas curvas, conduce sin arriesgar. Lo importante es acabar sin salirte y a un ritmo prudente.
• **Sigue el trazado marcado:** Para superar las zonas en el tiempo señalado, además de realizar una buena salida, deberás trazar las curvas a la perfección. Para ello, fíjate en la franja oscura del asfalto.
• **Pelea hasta el final:** Los retos más complicados son aquellos en que debes disputar una carrera contra las leyendas del motociclismo. Aunque durante las dos vueltas Doohan y compañía te lo pongan difícil, no resulta imposible seguir su ritmo. Pelea para mantenerte a su altura y, en la última curva antes de línea de meta, colócate por todos los medios en primera posición y tapa con tu moto la trazada a tus rivales a la salida de la curva.
• **Disputa un campeonato para coger experiencia:** Como hay desafíos que requieren un pilotaje casi profesional, completa primero un campeonato para familiarizarte con la moto. Así podrás completar el reto 98.
• **Los retos:** Aquí tienes los distintos extras que bloquearás al ir completando los distintos retos. Si disponer de un determinado piloto te hace una ilusión especial, ya sabes por dónde tienes que empezar.

1- Susumo Hori.
2- Wayne Rainey.
3- Tetsuya Harada.
4- Norick Abe.
5- Kenny Roberts.
6- Daijiro Kato.
7- Carlos Checa.
8- Kevin Schwantz.
9- Alex Barros.
10- Max Biaggi.
11- Shinya Nakano.
12- Valentino Rossi.
13- Garry McCoy.
14- Sete Gibernau.
15- Mick Doohan.
16- Loris Capirossi.
17- Pere Riba.
18- John Hopkins.
19- Regis Laconi.
20- Jeremy McWilliams.
21- Jurgen VD Doorbergh.
22- Casco Samurai Ghost.
23- Casco Cosmo Sniper.
24- Casco Toypop.
25- Casco Robot World.
26- Casco Weapon Lord.
27- Casco Speed Demon.
28 al 61- Fotos y vídeos.
62- Jack Slate.
63 al 84- Fotos y vídeos.
85- Hitomi Yoshino.
86- Tohru Ukawa.
87- Wayne Gardner.
88- Alex Barros (con moto Honda Pons RC 211V).
89- Daijiro Kato (con moto Honda Gresini RC 211V).
90- Olivier Jacque.
91- Nobuatsu Auki.
92 al 98- fotos y vídeos.
99- Akira Yanagawa.

No puedes salirte

Utiliza piloto fantasma

Pelea hasta el final

CONDUCCIÓN

Ser campeón del mundo no está al alcance de cualquiera. Todos los aspirantes deben conocer como la palma de su mano la moto en la que van montados y todo lo que pueden hacer con ella. Si quieres tener opciones para alcanzar la victoria, empieza a practicar estas técnicas de pilotaje:

→TRAZADO DE CURVAS:
El aspecto más importante y complicado que debes controlar en la carrera es la inclinación de tu moto y la velocidad a la que debes tomar cada curva. Si tu trazada es demasiado inclinada o rápida perderás muchas décimas, por lo que debes memorizar los circuitos en los entrenamientos para conocer la velocidad ideal. Mientras trazas la curva, controla tu velocidad apretando y soltando el acelerador para no salirte de la marca oscura del asfalto que indica el recorrido perfecto.

→HACER UNAS BUENAS SALIDAS:
Además de conseguir una buena Pole en los "entrenos" oficiales, es realmente importante hacer una buena salida en cada carrera para colocarte desde el principio en una posición ventajosa. Para conseguirlo, lleva la aguja del cuentarrevoluciones hasta las dos terceras partes del reloj, mantenla ahí y luego acelera a fondo justo en el instante en que el semáforo se ponga en verde. Ni antes ni después.

→FRENADA
Antes de trazar la mayoría de las curvas, deberás usar el freno si no quieres acabar fuera de la pista. Para saber la intensidad precisa que requiere cada curva, emplea el tiempo necesario en los "entrenos" libres hasta que conozcas perfectamente cada curva del circuito.

→SALIDAS DE PISTA
Cada vez que pises la gravilla, normalmente por ir más rápido de la cuenta, perderás preciosos segundos que te relegarán a los últimos puestos. Para evitarle disgustos, especula con la clasificación general y con tu puesto en cada Gran Premio para saber si necesitas arriesgar.

→ADELANTAMIENTOS
Para rebasar a un rival tienes dos opciones. Una es acercarte a tope a él y retrasar la frenada para pasarle antes de la trazada de la curva. Para que a la salida no intente recuperar su posición, bloquea su avance con tu moto. La otra forma es aprovechar la mayor potencia de tu moto en las rectas largas. Para que esta maniobra sea más eficaz, aprovecha el rebufo colocándote detrás de tu rival hasta que te encuentres muy cerca de su rueda.

→CHOCAR CON LOS RIVALES
Si impactas bruscamente con el piloto que llevas delante, ten por seguro que acabarás besando el asfalto, lo que te llevará a perder varios segundos. Eso sí, para que eso ocurra el golpe debe ser enorme, así que no dudes a la hora de acercarte a ellos y producir algún roce para forzar un adelantamiento o echarlos de la pista.

→PENALIZACIONES
En el modo Campeonato, si atajas por el interior de una curva o atraviesas una chicane haciendo un recto, serás penalizado con 10 segundos al finalizar la carrera. Esto te hará perder puestos en la clasificación, por lo que deberás tener cuidado y no cometer un error tan grave.

→SUPERFICIE HÚMEDA
Cuando llueve, el asfalto se hace mucho más escurridizo e impide a los pilotos tumbar por completo la moto para evitar las caídas. Reduce mucho el ritmo de carrera y ten en cuenta que la moto requerirá bastante más espacio para frenar.

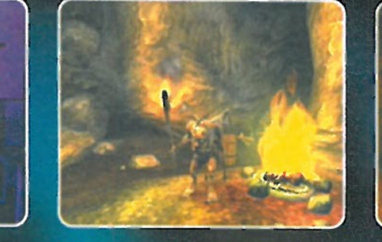
→CONFIGURACIÓN DE TU MOTO
Sólo si compites en modo Difícil será necesario que hagas unos pequeños ajustes en tu moto para alzarte con la victoria. Cuando no te haga falta, abstente de "toquetear" en la configuración para evitar comportamientos extraños en tu moto. Si aún con todo quieres meterle mano a la mecánica, aplica los cambios con mucho cuidado y practica en los entrenamientos para adaptarte a tu moto.

→MODO SIMULACIÓN
Si compites en modo Simulación, deberás tener muy en cuenta los cambios con respecto al modo Arcade. Cuando estés inclinado, sólo podrás realizar frenadas muy suaves o la rueda delantera de la moto patinará. Lo mismo sucede con el acelerador, ya que si das mucho gas cuando estés inclinado la moto "culeará". Para evitar caídas, frena antes de las curvas y acelera al salir. Si quieres conseguir buenos tiempos, recupera la verticalidad lo antes posible y logra un trazado perfecto.

→Trucos Primal
Cartas y Gemas

La bella en el país de las bestias. Sin duda alguna, vas a necesitar unos cuantos trucos para sobrevivir y, de paso, saber dónde están las cartas del tarot en el juego.







CÓDIGOS VARIOS
- **Invulnerable:** MONSTROUS o DEMONISE.
- **Escenas de Solum:** SNOWFLIGHT.
- **Escenas de Aquis:** CHARYBDIS.
- **Escenas de Aetha:** FLINTLOCK.
- **Escenas de Volca:** SUNSTONE.
- **Galería de tarot arcano:** ARCANUM.
- **Los enemigos mueren con un ataque sencillo:** MORTIFIC.
- **Vídeo "Actors Featurette":** SEABREEZE.
- **Vídeos Bonus B:** AURORA.
- **Vídeos Bonus C:** PSYCHOSIS.
- **Vídeos Bonus D:** MIRRORY.
- **Vídeos Bonus E:** ASCENDANT.

CARTAS DEL TAROT
En Nexus
Ve al patio de Solum y de Volca. Llegarás a un balcón con un cofre.
En Solum
- En el piso de arriba del Molino. Scree deberá subir por la pared lateral hasta la entrada.
- En una plataforma de madera en lo alto de la Torre por donde entras a las Madrigueras Feral.
- En un baúl detrás de la palanca que abre la reja de la Torre del Valle.
- En el piso de arriba de una casa con escombros y barriles arriba del barrio pobre.
- Sobre una cueva del Campamento de Cazadores.
- En la cueva 9, a la derecha del Puente de la ciudad. Sólo podrás llegar por el Coliseo.
- Dentro de un baúl en las madrigueras Malkai que hay bajo la Torre de Herne.
- Dentro del baúl, en el pasillo que comunica las Cocinas y el Hall de la Torre de Entrada.

En Aquis
- En una roca junto a la entrada por la playa a la Subestación de la presa.
- Dentro de un huevo en la Bahía.
- En la Subestación del Nido. Abre el conducto con la palanca escondida en la zona con huevos.
- En el suelo de la playa a la que llegas por el Foso de las Estacas.
- En lo más alto de la Torre de Purificación.

En Aetha
- Dentro del baúl que hay debajo de la Torre del portal donde comienza el nivel.
- En un baúl, en el piso de arriba del palacete.
- Dentro de un baúl, en el cobertizo de la Granja. Llegarás allí por la entrada de arriba que hay en la plaza principal.
- En la sala de Torturas del Calabozo.
- Dentro de un baúl, en el balcón de la derecha del salón de baile de la mansión Wraith.
- Escala la fachada del balcón que da al patio principal por la izquierda: mira en el suelo.
- En el suelo del Laberinto de la Mansión.

En Volca
- En la caverna que sobreel Foso de Lava.
- En la habitación de la Fisura Astral de las cámaras reales.
- En el segundo cuarto de tuberías: baja por la pared y cruza la tubería grande más abajo.
- En la sala del Encendedor 1: Sobre una cornisa baja a la derecha.
- En el túnel que hay dentro de la sala del Encendedor 3.
- Detrás de los tronos en la Sala de los Dioses hay cuatro cofres. La Carta está en uno.
- Después de Goliat saldrás por un pasadizo lleno de rocas. Una tiene la carta.

GEMAS DEMONÍACAS
En Solum
- En una de las salas de la Necrópolis.
- En la Cárcel.
- En la cueva 10, a la derecha del Puente de la Ciudad. Sólo podrás llegar por el Coliseo.
- En un montículo en la entrada a la Fortaleza.

En Aquis
- Dentro de un huevo, en la playa a la que llegas por el Foso de las Estacas.
- Dentro de un huevo, en la última Fisura Astral, después de la Subestación del Tórax.

En Aetha
- Dentro de un barril, en la cornisa de madera dentro de la casa que puedes abrir en la Aldea.
- Desde la plaza principal, baja por el arco de la izquierda y rompe los barriles que obstruyen una cornisa. Al final de la cornisa.
- En el segundo piso de la Biblioteca, en la Mansión Wraith.
- En el balcón de la izquierda del salón de baile.
- En el Laboratorio de Raum, sobre la escalera.
- Dentro de la fuente de sangre que hay en el patio principal de la Mansión.

En Volca
- En la sala de las tuberías después del Cuarto de Baño de Aceite. Scree tendrá que trepar hasta una plataforma en la entrada.
- Tras la columna de la derecha, en la sala de entrada de las cámaras inferiores.
- En el Encendedor 4, dentro de una roca.

Compañía **Sony** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**
16+
Review Play2Manía nº 51
Guía en Play2Manía GT nº 24
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (379 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos The Getaway
Turismo con la Mafia

Estamos en Londres pero no de vacaciones. Para poder darle a la mafia su merecido, tendremos que seguir estos consejos y utilizar algún que otro truco si no hay más remedio.



EL DOBLE DE SALUD
Introduce esta secuencia mientras disfrutas de los títulos del principio:
↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓

TRANSFORMARSE EN OTRA PERSONA
Completa el juego para acceder al modo Turista. Ve al cochecito de golf del parque y pulsa: ↑, ↓, ▲, ↓, ▲, ←, →, ● para convertirte en Kelvin Deamer.

SALTARSE LAS FMV
Durante los títulos del principio pulsa: ↑, ↓, →, ■, ▲, ●. Para saltarte las secuencias pulsa R3, aunque no podrás hacerlo con todas.

MODO TURISTA
Completa todas las misiones regulares para desbloquear este modo, que te permitirá moverte por Londres a tu aire.



COCHES SECRETOS
- **Go Kart:** En el garaje de una mansión cercana a Bayswater Road.
- **Golf Buggy:** en Hyde Park, cerca de una entrada cerrada.
- **Peugeot 306 modificado:** Ve hacia el sur desde el Big Ben y sigue por esta carretera. Tras el segundo roundabout, ve recto y mirando a la derecha. Verás la entrada a un parking oculto.
- **Daihatsu Hi-Jet "Royal Parks" pick-up:** En cualquier parque.
- **Ford Transit:** Podrás hacerte con esta furgoneta si buscas cerca de St. James Street.
- **TVR Cerbera:** Lo verás aparcado junto a una mansión cerca de la Galería de Reptiles.
- **Lotus Elise:** Se encuentra en el garaje de una mansión cerca de la Galería de Reptiles.
- **Nissan Skyline GTR:** Aparcado junto a una mansión cerca de la Galería de Reptiles.
- **Tanque:** Cerca del palacio de Buckingham, en un parquecito cerrado, como una estatua decorativa (puedes disparar el cañón con la bocina).
- **Saab Concept:** En Chinatown.

CONSEJOS
- **CÓMO TOMAR UN REHÉN**
Tomar un rehén es algo tan sencillo como acercarte a alguien por detrás y pulsar ✖. Tu personaje sujetará al incauto del cuello y podrás desplazarte con el por el escenario. Si quieres deshacerte de él, pulsa ■.
- **CÓMO RECUPERAR VIDA**
Si estás herido, acerca tu personaje a una pared y párate. Se apoyará en la pared para tomar un respiro, y su salud se recuperará.
- **CÓMO CONDUCIR EN LONDRES**
En Londres se conduce al revés, ¿recuerdas? Todo se hace al revés. Incluso hay señales de tráfico diferentes a las que se usan aquí. Si no quieres llamar la atención de la policía por tu modo de conducir, será mejor que te tranquilices y avances por el carril adecuado a una velocidad más o menos respetable.
- **CÓMO DISPARAR A CIEGAS**
Si estás de espaldas protegiéndote tras una esquina o un obstáculo bajo, agachado, pulsa ■ para disparar asomando sólo el brazo con la pistola en cada caso, sin pulsar R1 y sin asomarte.
- **ADMINISTRAR LA MUNICIÓN**
Si tienes dos pistolas, una en cada mano, gastarás munición el doble de rápido. No podrás recoger otra pistola "nueva" hasta que no hayas terminado con la munición de una de las que llevas. Para entrar en una zona con la munición a tope lo mejor es disparar con R2 hasta que Hammond/Carter recargue. Una vez que cambie el cargador, significará que sólo tienes una pistola: toma otra, y ambas tendrán el cargador lleno ya.
- **SISTEMA DE CONDUCCIÓN BASADO EN INTERMITENTES**
Nada más montar en un coche, los intermitentes te ayudarán a saber si vas o no en la dirección correcta. Si se enciende el derecho, es que debes girar a la derecha; si se enciende el izquierdo, a la izquierda. Si el parpadeo es muy rápido, es que tienes que girar "mucho" a la derecha. Si es leve, es que apenas tienes que girar un poco. La idea es avanzar manteniendo apagados los intermitentes, porque eso significa que estás yendo en línea recta hacia tu objetivo. Cuando alcances el lugar de destino, se encenderán las luces de emergencia -los cuatro intermitentes- y significará que puedes bajar del coche y entrar en el lugar al que te dirigieras.
NOTA ADICIONAL: Si los golpes de tus perseguidores por detrás rompen uno o los dos intermitentes, dejarán de encenderse y no podrás saber si estás avanzando en la dirección correcta. En ese caso, cambia de coche a no ser que sepas dónde vas. ¡No puedes jugar sin intermitentes!

Compañía **Sony** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**
18+
Review Play2Manía nº 48
Guía en Play2Manía nº 50
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (128 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

DISCO B
- Id
- Guns
- Fmv
- Maps
- Cars
- Tools
  - View
  - Virtual
    - Frozenfish
      - Puzzle
        - Acceso Disco V
  - Tracekill
  - Drop
  - Play
  - Decode

- **Beep:** hace sonar notas musicales que definimos con los números del uno al ocho (ejemplo: Beep 122331 122335).
- **Cheats:** para activar los trucos del juego (ejemplo: 13D2C77F).

CON DIR A:\TEXT, VEREMOS CUATRO ARCHIVOS DE TEXTO, QUE HAY QUE LEER CON EL COMANDO READ:

- **Note2.txt:** Nos da un password que más tarde utilizaremos: FROZENFIST.
- **Manual 1.txt:** Información sobre el ordenador que (teóricamente) estás manejando.
- **Manual 2:** Más datos nuevos sobre el ordenador "virtual" en el que estás haciendo el "hacking".
- **Password.txt:** Nos muestra en pantalla un par de direcciones de páginas web (reales) que podemos visitar en Internet y donde podremos aprender más sobre los secretos que encierra este fabuloso juego.

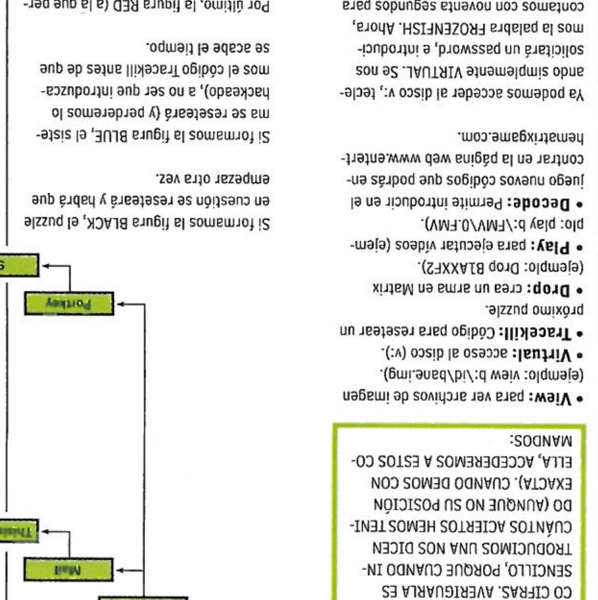
TECLEAMOS LOGIN, Y EL ORDENADOR NOS INDICARÁ QUE INTRODUZCAMOS EL PASSWORD GUEST. LO TECLEAMOS Y ABRIREMOS EL ACCESO AL DISCO B: ESCRIBIMOS DIR B: PARA VER SU CONTENIDO, Y ENCONTRAMOS VARIAS CARPETAS, QUE SON:

- **Id** (contiene imágenes, como fichas de personajes).
- **Guns** (contiene imágenes de las distintas armas que aparecen a lo largo del juego).
- **Fmv** (contiene escenas de vídeo del juego).
- **Maps** (contiene los mapas del juego para Niobe y para Ghost).
- **Cars** (contiene imágenes de los coches que conduces).
- **Tools** (contiene una nueva lista de comandos).

TECLEAMOS B:\TOOLS, PERO LA CARPETA ESTÁ PROTEGIDA POR UN PASSWORD BINARIO ALEATORIO. UNA COMBINACIÓN DE CEROS Y UNOS FORMADAS POR CINCO CIFRAS. AVERIGUARLA ES SENCILLO, PORQUE CUANDO INTRODUCIMOS UNA NOS DICEN CUÁNTOS ACIERTOS HEMOS TENIDO (AUNQUE NO SU POSICIÓN EXACTA). CUANDO DEMOS CON ELLA, ACCEDEREMOS A ESTOS COMANDOS:

- **View:** para ver archivos de imagen (ejemplo: view b:\id\bane.img).
- **Virtual:** acceso al disco (v:).
- **Tracekill:** Código para resetear un próximo puzzle.
- **Drop:** crea un arma en Matrix (ejemplo: Drop B1AXXF2).
- **Play:** para ejecutar vídeos (ejemplo: play b:\FMV\0.FMV).
- **Decode:** Permite introducir en el juego nuevos códigos que podrás encontrar en la página web www.enterthematrixgame.com.

Ya podemos acceder al disco v:, tecleando simplemente VIRTUAL. Se nos solicitará un password, e introducimos la palabra FROZENFISH. Ahora, contamos con noventa segundos para resolver un puzzle en el que es posible formar tres figuras.



DISCO V
- Tools
  - Rootsearch
    - Acceso v:\root
  - Dial
- Root
  - Mail
    - Thisisnotreal
      - 0019495550112
      - 0017145550187
      - 0012135550142
      - 0013105550111
        - Código 942
  - Portkey
    - 942
      - Acceso Disco RAM

Si formamos la figura BLACK, el puzzle en cuestión se reseteará y habrá que empezar otra vez.

Si formamos la figura BLUE, el sistema se reseteará (y perderemos lo hackeado), a no ser que introduzcamos el código Tracekill antes de que se acabe el tiempo.

Por último, la figura RED (a la que pertenece la segunda pieza de la primera fila) nos dará acceso al disco v:.

TECLEANDO DIR V: VEMOS DOS CARPETAS NUEVAS:

- **Tools** (Incluye más comandos).
  - **Roots** (Incluye nuevos comandos adicionales).

CON DIR V:\TOOLS DESCUBRIREMOS OTROS DOS NUEVOS COMANDOS PARA NUESTRA LISTA:

- **Rootsearch:** Te entrega el password THISISNOTREAL.
- **Dial:** para marcar cualquier teléfono dentro del ordenador virtual (ejemplo: dial 0012135550142).

ESCRIBIMOS ROOTSEARCH Y CONSEGUIMOS EL PASSWORD. ABRIMOS EL ACCESO A LA CARPETA V:\ROOT. TECLEANDO DIR V:\ROOTS TENEMOS DOS COMANDOS:

- **Mail:** para leer el correo.
- **Portkey:** para hablar con Trinity.

ESCRIBE MAIL Y TE PEDIRÁN UN PASSWORD: THISISNOTREAL. EL SISTEMA TE PREGUNTARÁ SI QUIERES LEER UN MAIL. PULSA Y PARA ENCONTRAR LOS SIGUIENTES TELÉFONOS:

- **0019495550112** (Desconectado).
- **0017145550187** (Desconectado).
- **0012135550142** (Escucharás un mensaje de Morfeo).
- **0013105550111** (Escucharás un mensaje de Trinity).

TECLEA DIAL 0013105550111. TRINITY TE DARÁ EL CÓDIGO 942. ESCRIBE PORTKEY 942 Y CHATEA CON ELLA PARA QUE DESCARGUE EL COMANDO CRACK EN V:\ROOT. TECLEA CRACK 8RAM Y ACCEDERÁS AL DISCO RAM:

- **Trinity** (tiene nuevos comandos).
- **Prog** (contiene la instrucción Sword.dsk).
- **Bio** (tiene un archivo sobre el personaje con el que has jugado).

CON DIR RAM\TRINITY PODRÁS ACCEDER A ESTOS COMANDOS:

- **Training:** Se utiliza para ejecutar los archivos de la carpeta RAM:\PROG.
- **Handshake:** sirve para conectar con Spark.
- **Readbio:** Para poder leer distintos datos de tu personaje que se encuentran archivados en la carpeta RAM\Bio.

VIRTUAL


ID

GUNS

FMV

→Trucos Tony Hawk´s Pro Skater 4

Play2

Trucos, retos y piruetas

Seguro que no sabías que había tantos skaters ocultos con los que jugar en *Tony Hawk 4*. Además de decirte cómo sacarlos, también te damos unos cuantos trucos más.



SECRETOS

- **Código maestro:** watch_me_xplode
Desbloquearás todos los trucos menos los gaps.
- **Efecto Matrix:** nospoon
Todas las acrobacias aéreas a cámara lenta.
- **Gravedad lunar:** superfly
- **Jugar con Daisy:** (o)(o)
- **Más dinero:** banker
- **Manuals perfectos:** 2wheelin
- **Grinds perfectos:** belikegeoff
- **Skitch perfectos:** hookybob
- **Especial a tope:** doasuper
- **Stats to 13:** 4nitwits

SKATERS

- **Desbloquear a algunos skaters:** homielist
Eddie, Jango Fett y Mike Vallely.
- **Desbloquear skaters secretos:**
Introduce cualquiera de estos nombres en la pantalla de creación personajes:
#$%@! / Aaron Skillman / Adam Lippman / Andrew / kates / Andy Marchal / Angus / Atiba Jefferson / Ben Scott Pye / Big Tex / Captain Liberty / Chauwa Steel / Chris Peacock / ConMan / Danaconda / Dave Stohl / DDT / DeadEndRoad / Fakes The Clown / Fritz / Gary Jesdanun / grjost / Henry Ji / Jason Uyeda / Jim Jagger / Joe Favazza / John Rosser / Jow / Kenzo / Kevin Mulhall / Kraken / Lindsey Hayes / Lisa G Davies / Little Man / Marilena Rixfor / Mat Hoffman / Matt Mcpherson / Maya's Daddy / Meek West / Mike Day / Mike Lashever / Mike Ward / Mr. Brad / Nolan Nelson / Parking Guy / Peasus / Pete Day / Pooper / Rick Thorne / Sik / Stacey D / Stacey Ytuarte / Stealing Is Bad / Team Chicken / Ted Barber / Todd Wahoske.

PRO CHALLENGES

Tony Hawk:
Localización: Nivel 1 - School, al entrar.
Realiza tres tandas de piruetas entre dos gigantescas rampas, que se alejan con cada tanda. Para la última ten la barra de especiales llena.

Jamie Thomas:
Localización: Nivel 1 - School, al entrar.
Debes realizar todas las piruetas que te piden en la zona que te indica la flecha roja, dentro de los ajustadísimos límites de tiempo que tienes.

Andrew Reynolds:
Loc: Nivel 2 – San Fran., avenida principal.
Hay que visitar distintos sitios, realizar Gaps y repetir esos mismos Gaps, pero realizando piruetas... No te entretengas demasiado.

Bam Margera:
Localización: Nivel 3 – Alcatraz, cerca de la entrada al bloque de celdas.
Son tres pruebas en una. Las realizas dentro de un carrito de la compra, y debes bajar del bloque de celdas hasta el muelle, bajando por la rampa.

Steve Caballero:
Loc: Nivel 4 – Kona, junto al Half Pipe.
Haz todas las piruetas que te piden por encima de tu compañero de la bici BMX.

Bucky Lasseck:
Localización: Nivel 5 – Shipyard, avanza recto desde el punto de partida.
Realiza 5 combos de puntuación creciente.

Geoff Rowley:
Loc: Nivel 6 – Londres, zona de los bajos.
Haz 9 grinds especiales en los que hacer acrobacias sobre gaps y aterrizar en una barandilla.

Kareen Campbell:
Loc: Nivel 2 – San Francisco, en lo alto del almacén de enfrente, al entrar en el nivel.
Haz las piruetas que se te pidan pasando de un tejado a otro. También tendrás que hacer combos.

Rune Glifberg:
Localización: Nivel 3 – Alcatraz, en uno de los laterales del bloque de celdas.
Este es un reto que está dividido en 8 pasos:

Eric Koston:
Localización: Nivel 5 – Shipyard, al entrar.
Cuanto más saltes y grindes, mejor.

Rodney Mullen:
Loc: Nivel 4 – Kona, zona de funboxes.
Haz cada tanda de piruetas en un único combo.

Chad Muska:
Localización: Nivel 2 – San Francisco, en la planta superior del edificio con dos rampas.
Haz Kick Flips o Shove Its al compás de la música.

Elissa Steamer:
Loc: Nivel 3 – Alcatraz, cerca del minijuego de baseball y de la zona donde está el rulo.
Realiza piruetas en tres puntos distintos.

Custom Skater:
Localización: Nivel 5 – Shipyard.
Golpea las cajas verdes en un combo. Grinda el rail y golpea los primeros detonadores hasta el final de la vía, ve a la rampa del fondo y salta. Aterriza con un Revert, pasa a Manual y grindando toma las vías a la izquierda. Sigue golpeando los detonadores y verás un helicóptero: haz un Lip trick en él, baja al suelo sin caerte y se acabó.

Compañía **Activision** | Género **Deportivo** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**
12+
Review Play2Manía nº 47
Guía en Play2Manía Guías nº 23
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (64 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos Virtua Fighter 4

Play2

Desafíos y recompensas

Empóllate a fondo estos consejos y conseguirás ponerle a tu rival las orejas de burro o un montón de ítems más que esconde este espectacular juego de lucha.



CURIOSIDADES

- **Cambiar el fondo del menú principal:**
Elige Options, Settings, Game y pulsa ←+→.
- **Posiciones de victoria 1 y 2:**
Utiliza un jugador creado por ti para alcanzar el nivel 2 Kyu. Después, durante el replay de una victoria, sujeta ✖+●+■ (L2) hasta que tu jugador haga una pose clásica. Para obtener la segunda, consigue el 3th Dan y pulsa ✖+● (R1).
- **Luchadores originales:**
Usa un jugador creado por ti para alcanzar el 1st Dan. Selecciona el luchador en cualquier modo y pulsa ✖+● (R1) hasta que la lucha comience.
- **Niveles extra de Training en Vs:**
Training 1, alcanza el 1st Dan. Training 2, alcanza el 5th Dan. Training 3, alcanza "Champion".
- **Training Trophy:**
Completa los eventos de Trial y Training Mode con un personaje creado por ti.
- **Desbloquear escenario en modo Versus:**
Usa un jugador creado por ti para alcanzar el nivel "Emperor" o "High King".
- **Jugar como Dural:**
Espera a que Dural te rete en el modo Kumite y véncele.
- **100% de victorias en el modo Kumite:**
Cada vez que veas que vas a perder un combate, pulsa Start y ve al menú principal. De ese modo, se salvarán en la tarjeta de memoria las victorias anteriores, pero el combate en el que estabas jugando no contará en tu lista de derrotas.

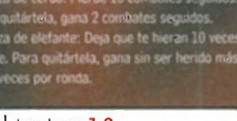
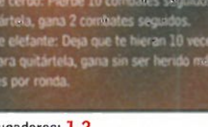


ÍTEMS VERGONZOSOS

Hay más, pero estos son los más ridículos...

- **Los ítems de Akira:**
Conejo en el hombro: Pierde 10 combates. Para quitártelo, gana 3 combates seguidos.
Ardilla en el hombro: Déjate herir con ataques de evasión. Para quitártela, gana un combate sin ser herido con estos ataques.
- **Los ítems de Aoi:**
Cara de gato: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártela, gana 2 combates seguidos.
Espada en la espalda: Usa evasiones laterales.
- **Los ítems de Pai Chan:**
Máscara de panda: Deja que te hieran con ataques de evasión. Si quieres quitártela, gana un combate sin ser herido por ataques de evasión.
Máscara de Rana: Pierde 10 combates seguidos. Si quieres quitártela, gana 3 combates seguidos.
- **Los ítems de Jeffry:**
Máscara de esqueleto: Pierde 10 combates seguidos. Si quieres quitártela gana 2 combates.
Calvo: Escapa de los ataques de tu oponente al menos 6 veces en un combate. Para volver a ser normal, gana realizando con éxito 5 llaves, y que en al menos 2 tu rival no tenga escapatoria.
- **Los ítems de Lau Chan:**
Máscara grande: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártela, gana 2 combates seguidos.
Plato chino en la cabeza: Usa la guardia todo el combate y pierde. Para quitártelo, gana el combate con un 50% de daño.
- **Los ítems de Wolf:**
Sombrero de fiesta: Déjate hacer llaves laterales y pierde el combate. Para quitártelo, escapa dos o más veces de las llaves de tu oponente y gana.
Máscara de hombre viejo: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártela, gana 2 seguidos.
- **Los ítems de Kage:**
Ardilla en el hombro: Pierde 5 combates seguidos. Gana 2 combates seguidos si quieres quitártela.
Conejo en el hombro: Intenta esquivar sin éxito 15 llaves. Para quitártelo, escapa de dos llaves en cada ronda y en todas las 3 rondas, ganando.
- **Los ítems de Sarah:**
Gafas con ojos grandes: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártelas, gana 2 seguidos.
Pendientes hexagonales: Usa ataques con evasión. Para quitártelos, evita estos ataques.
- **Los ítems de Shun:**
Máscara de chica: Pierde 10 combates seguidos. Gana 2 combates seguidos para quitártela.
Máscara de tonto: Pierde por "Ring Out" en las tres rondas de dos combates seguidos. Para quitártela gana por "Ring Out".
- **Los ítems de Vanessa:**
Sombrero de caballo: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártelo, gana dos seguidos.
Máscara de Hockey: Deja que te hieran 15 veces en cada ronda y pierde. Para quitártela, gana sin ser herido más de 14 veces por ronda.
- **Los ítems de Jacky:**
Bigote y nariz cómicos: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártelos, gana 2 combates.
Sombrero de bebé: Pierde por "Ring Out" en las tres rondas de una pelea en dos combates seguidos. Para quitártelo, gana por "Ring Out".
- **Los ítems de Lion:**
Máscara de mantis: Déjate golpear por tu adversario con ataques Katousui (m 6) 10 ó más veces en cada ronda del combate y piérdelo. Para quitártela, gana el combate sin recibir más de 9 veces ese ataque.
Sombrero de la Torre Eiffel: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártelo, gana 2 combates.
- **Los ítems de Lei:**
Cabeza de cerdo: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártela, gana 2 combates seguidos.
Cabeza de elefante: Deja que te hieran 10 veces y pierde. Para quitártela, gana sin ser herido más de 9 veces por ronda.

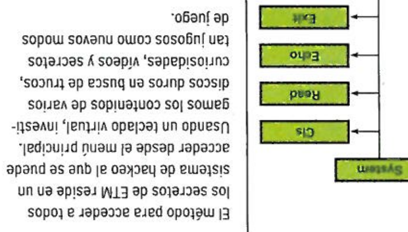
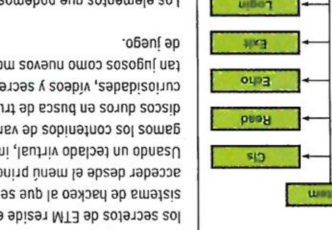
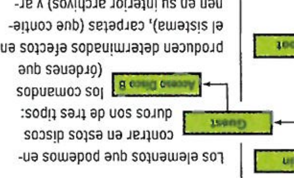
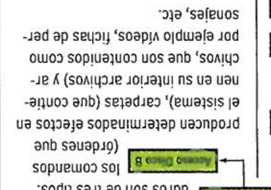


Compañía **Sega** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**
12+
Review Play2Manía nº 40
Guía en Play2Manía nº 42
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (134 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Enter the Matrix

Esta guía rápida te servirá para convertirte en un experto pirata informático y descubrir todos los secretos que oculta Matrix. Aquí tienes las claves de acceso, ¿estás preparado?

GUÍA DE HACKEO

DISCO A: System (Cls, Read, Echo, Exit, Login → Guest → Acceso Disco B, Reboot); Tools (Vibration, Beep, Cheats); Text (Note2.txt, Manual1.txt, Manual 2, Password.txt)

El método para acceder a todos los secretos de ETM reside en un sistema de hackeo al que se puede acceder desde el menú principal. Usando un teclado virtual, investigamos los contenidos de varios discos duros en busca de trucos, curiosidades, vídeos y secretos tan jugosos como nuevos modos de juego.

Los elementos que podemos encontrar en estos discos duros son de tres tipos: los comandos (órdenes que producen determinados efectos en el sistema), carpetas (que contienen en su interior archivos) y archivos, que son contenidos como por ejemplo vídeos, fichas de personajes, etc.

En un primer momento, sólo tenemos acceso al disco a: y disponemos de dos comandos:

- **Dir:** Presenta la lista de archivos o carpetas de un directorio en concreto (ejemplo: Dir a:).
- **Help:** Información sobre la utilidad y modo de uso de otros comandos (ejemplo: Help Dir).

TECLEAMOS DIR A: Y VEMOS QUE EL DISCO A: TIENE TRES ARCHIVOS:

- **System** (nuevos comandos).
- **Tools** (tiene nuevos comandos).
- **Text** (tiene archivos de texto).

TECLEANDO DIR A:\SYSTEM APRENDEMOS UNOS CUANTOS COMANDOS NUEVOS :

- **Cls:** Limpia la pantalla de control de órdenes.
- **Read:** Muestra el contenido de un archivo de texto (ejemplo: Read a:\text\note2.txt).
- **Echo:** Imprime una cadena de caracteres.
- **Exit:** Para salir del sistema de Hackeo y volver al menú principal.
- **Login:** Acceder al disco b:.
- **Reboot:** Reinicia el sistema de Hackeo. Cuidado al usarlo.

EN TOOLS (QUE ABRIMOS CON DIR A:\TOOLS), APRENDEMOS OTROS TRES COMANDOS:

- **Vibration:** hace vibrar el Dual Shock 2 según la frecuencia que marquemos de uno a cien (ejemplo: vibration 100).

READ | VIEW | TRAINING

DISCO RAM: Trinity (Training, Handshake → Logos → Art, Spark); Readbio; Prog; Bio

Estos son los códigos que permiten desbloquear opciones extra:

FFFFFFF1: Eres invisible ante cualquier enemigo que tengas delante.
4516DF45: Ningún enemigo te oirá acercarte si activas este truco.
7F4DF451: Vida ilimitada.
FFF0020A: El Tiempo Foco se rellena más deprisa de lo habitual.
69E5D9E4: Tiempo Foco Ilimitado.
1DDF2556: Munición infinita.
0034AFFF: Máxima potencia.

Y hay dos muy especiales:

13D2C77F: abre la Simulación de Entrenamiento de Sparks (a la que puedes acceder en la pantalla de selección de nivel). En la primera puerta Roja encontrarás cuatro minijuegos. Cuando los superes se abrirá una segunda puerta roja con un minijuego más.

D5C55D1E: abre el modo de lucha multijugador (que lo encontrarás en la pantalla de carga de partidas si conectas un segundo mando). Este es el mismo al que puedes acceder hablando con Spark en el hackeo.

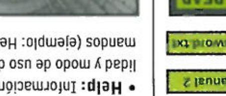
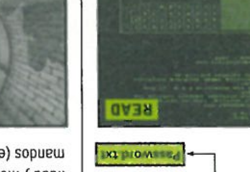
TECLEA EL COMANDO: TRAINING RAM:\PROG\SWORD.DSK (ESTE DATO LO CONSIGUES SI ENTRAS EN EL ARCHIVO RAM\PROG. SI TE HAS ACABADO EL JUEGO, PODRÁS USAR UNA ESPADA).

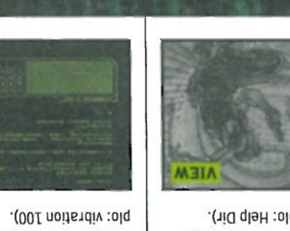
TECLEA HANDSHAKE Y CONECTARÁS CON SPARKS. DESPUÉS DE CONVERSAR CONTIGO, TE DARÁ ACCESO AL DISCO DEL LOGOS. CON DIR LOGOS Y DESCUBRIRÁS DOS CARPETAS.

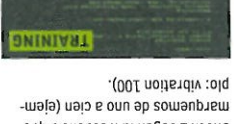
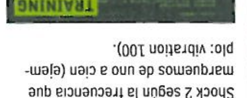
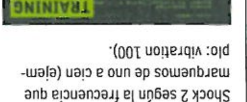
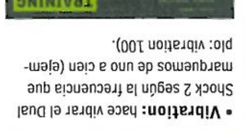
- **Art** (contiene varias imágenes y diseños del juego).
- **Spark** (contiene un nuevo comando que puedes utilizar en tu intento de asaltar Matrix: Emp).

ESCRIBE DIR LOGOS:\SPARK PARA REVELAR EL COMANDO EMP. EJECÚTALO, Y SPARK TE DARÁ EL MODO DE LUCHA PARA DOS JUGADORES, QUE ACTIVARÁS EN LA PANTALLA DE SELECCIÓN DE NIVEL CUANDO CONECTAS OTRO MANDO. ¡YA HAS ACABADO EL MODO HACKEO!.

3.2: TRUCOS Y MODOS DE JUEGO OCULTOS:
Métete en el modo Hackeo y teclea el comando CHEAT seguido del código que quieras activar.

























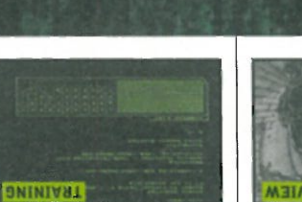
















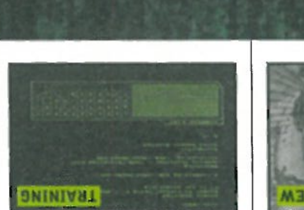




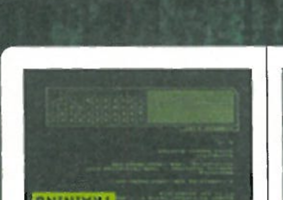


















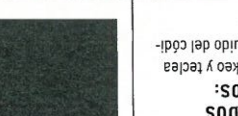
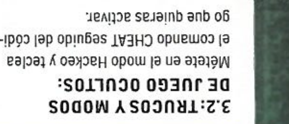













CARS

RED DE METRO

→OBJETOS IMPORTANTES
- **Mapa:** lo encontrarás en una pared, junto a las taquillas que hay en el metro.
- **Cascanueces:** en el pasillo sin salida al que llevan las escaleras del subnivel 2. No lo despistes, porque te resultará imprescindible.
- **Escopeta:** dentro del tren parado del andén 2, hasta el que podrás llegar por las escaleras. Un poco más adelante podrás encontrar munición.

SUBTERRÁNEO

→OBJETOS IMPORTANTES
- **Botella de vino:** la encontrarás al final de uno de los corredores, en una cesta llena de más botellas.
- **Mapa:** pegado a la pared de la izquierda, hacia el sur.
- **Maza:** justo a la derecha del mapa, apoyada en un banco de piedra.
- **Aceite:** en el interior de la máquina en un rincón del subterráneo.
- **Secador:** encima de una silla, en el almacén abandonado.

OFICINAS

→OBJETOS IMPORTANTES
- **Mapa:** en la tercera planta, sobre una mesa de cristal a la izquierda.
- **Gato:** en la quinta planta. En las estanterías de una habitación.
- **Destornillador:** en un extremo del pasillo cerca del gato, sobre unas cajas.
- **Oxydol:** en el armario que hay en una sala de la segunda planta y desde el lado oscuro.
- **Hígado:** en el bar del primer piso, en el frigorífico.
- **Cerillas:** sobre la mesa, en la quinta planta.
- **Moneda:** en el cuarto piso, en la última sala. También hay una llave.
- **Cuerda:** en el cajón atascado de una de las mesas de donde cogiste el mapa. Usa el destornillador.

→ENEMIGO FINAL: MISIONERO

Olvida las armas blancas y saca la pistola. La principal característica de este nuevo contrincante es su velocidad. No dejará de correr detrás de ti para asestarte unos buenos tajos con unas enormes cuchillas.

Afortunadamente, la forma de eliminarlo es bastante simple y sencilla: **corre en círculos y cuando se pare detrás de ti para soltar la cuchillada letal, da un par de pasos más para buscar su flanco y dispararle a bocajarro.** Si le disparas directamente de frente, parará la bala con sus armas, usándolas a modo de escudo. Cada tres o cuatro impactos, caerá derrumbado durante unos segundos, momentos que debes aprovechar para asestarle rápidamente un buen espadazo o utilizar en su defecto la maza. Cuando se levante de nuevo, repite toda la acción hasta que caiga de una vez por todas.

Si andas muy mal de munición, puedes probar a sustituir la pistola por la katana, pero correrás más riesgos.


GATO


CERILLAS


MONEDA PLATA

HOSPITAL

→PUZZLE NUMÉRICO
Nivel Normal

Lee el papel que hay pegado a la pared de la derecha y se te darán unas cuantas pistas sobre cómo obtener las 4 cifras que conforman la clave que abre la puerta.

Si coges papel y lápiz y le echas un poco de imaginación, no te costará resolver el acertijo. Aún así te damos la combinación correcta, aunque te advertimos que es posible que las pistas que se te dan puedan cambiar ligeramente, ya que las soluciones de algunos puzzles son aleatorias. Eso significaría que el resultado final no sería igual que el nuestro. En cualquier caso, nosotros siempre hemos obtenido la misma cifra (y hemos probado bastantes veces, creednos). Ahí va: **8634**.



→PUZZLE NUMÉRICO
Nivel Difícil

Probablemente estés ante uno de los puzzles más difíciles de los últimos tiempos, así que prepárate. Si lees la **"carta de amor"** que hay justo a la puerta, te darás cuenta que se describe con morbosos detalles la mutilación de una cara. La clave está en **relacionar las 4 partes de la cara que destroza** (ojo, boca, mejilla y oreja) **con el teclado numérico** de la puerta. Para ello, **tendrás que imaginarte las facciones humanas "pintadas" sobre los botones**, y pensar sobre en que lugar pintarías los ojos, boca y demás partes. Tienes que tener en cuenta que el escritor está frente a un espejo a la hora de elegir entre izquierda y derecha. Siguiendo estas pautas y el orden que se te va dictando, obtendrás la siguiente clave (si lo has conseguido sin nuestra ayuda eres un genio): **4896.**

→PUZZLE CAMILLAS
Nivel Normal

Verás que **necesitas una clave numérica y que hay una placa con una tabla de 12 espacios dibujada en ella.** Cuatro de los huecos de esa tabla, aparecen marcados con los 4 primeros números romanos y que señalan la posición, en la habitación, de las camillas necesarias para descifrar la clave. **Cada una de estas camillas tiene pintado un número**, por lo que obtendrás la clave numérica de 4 números al apuntar, en orden creciente, las cifras que te indica la tablilla.

Por si te has hecho un lío o no te ha quedado claro del todo, **aquí tienes un esquema muy sencillo:**

TABLA

III			II
I	IV		

POSICIÓN DE LAS CAMILLAS

1			2
3	4	5	6
7	8	9	0

En este caso, la combinación adecuada sería: **7218**, aunque las marcas y números pueden variar de una partida a otra, no así el sistema a seguir (otra posible clave podría ser **1427**).

Finalmente sólo tienes que colocar los números de esta clave en la columna central del candado y recoger la llave incinerada que hay en su interior.

→PUZZLE CAMILLAS
Nivel Difícil

El objetivo siguiente siendo el mismo: **elegir las 4 camillas** (sus números más bien) correctas e introducir el código en el orden adecuado. En esta ocasión se te darán bastantes más documentos con los que trabajar. **En cada una de las camillas encontrarás una nota** con un texto sobre un determinado tipo de pájaro y en la puerta del horno, pistas sobre los 4 cuerpos que debes "incinerar". Dichas frases te indicarán, de la ya típica y enrevesada forma, qué 4 pájaros son (y por tanto, qué camillas). Por ejemplo, cuando habla del "cazador deseoso", debes entender que te está describiendo un pájaro que ha perdido sus facultades depredadoras, que en este caso es el búho ("que ha olvidado el cielo"). Piensa un poco y obtendrás la siguiente clave: **9271.**

→ENEMIGO FINAL: LEONARD

La verdad es que ninguno esperábamos que tuviese este aspecto ¿verdad? Por suerte, se trata del "jefe" más fácil de abatir de todo el juego por lo que no sudarás mucho.

La mejor arma es la escopeta, aunque puedes usar la pistola o la ametralladora si quieres. Las armas blancas también sirven, pero te expondrás mucho más a los ataques de Leonard, que se limitan, afortunadamente, a zarpazos.

El mejor sistema para liquidarlo, es **seguir su rastro mientras permanece sumergido y esperarle con la escopeta cargada** cada vez que se asome. Sepárate rápidamente de él entonces y espera a que vuelva a salir del agua para repetir la operación. El bicho aguantará no más de 12 impactos (de la escopeta, eso sí). Aparecerás en el lado "normal" de la realidad y con el Talismán en tu poder. Sal del hospital y ve a tu apartamento.

→OBJETOS IMPORTANTES
- **Mapa:** en la sala que encuentras al entrar en el hospital, justo de frente.
- **Quitaesmalte:** en la segunda planta, dentro de unas taquillas.
- **Cámara de fotos:** en el maletín que hay en una cama de la 2ª planta.
- **Llave escaleras:** pegada a la pared de la primera planta. Necesitas el quitaesmalte para extraerla.
- **Metralleta:** tirada en el suelo del pasillo del sótano, a plena vista.
- **Llave incinerada:** dentro del horno crematorio en el piso B1 del ascensor. Tras resolver el puzzle de las camillas.
- **Bolsa de plástico:** en el cubo de basura en un rincón de la 2ª planta.


METRALLETA


LLAVE INCINERADA


BOLSA DE PLÁSTICO



→Trucos Pro Evolution Soccer 3
Entrena al máximo

La última entrega de este simulador de fútbol tan fantástico esconde unos cuantos códigos para incrementar las estadísticas de tu equipo y asegurarte la victoria.



CARACTERÍSTICAS

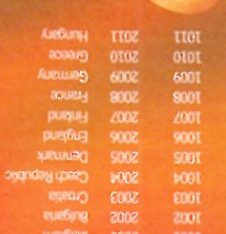
Desde el menú principal, abre la opción "Crear". Dentro de ella, elige la opción "Crear Jugador" y después la que indica "Introducir código". Ahora tendrás que introducir cuatro dígitos. Introduce cualquiera de estos códigos, pero ten en cuenta que los de la izquierda aumentan en 5 las características del equipo y los de la derecha los disminuyen en igual cantidad.

• EQUIPOS INTERNACIONALES

+5	-5	Equipo
1000	2000	Austria
1001	2001	Belgium
1002	2002	Bulgaria
1003	2003	Croatia
1004	2004	Czech Republic
1005	2005	Denmark
1006	2006	England
1007	2007	Finland
1008	2008	France
1009	2009	Germany
1010	2010	Greece
1011	2011	Hungary
1012	2012	Ireland
1013	2013	Italy
1014	2014	Netherlands
1015	2015	Northern Ireland
1016	2016	Norway
1017	2017	Poland
1018	2018	Portugal
1019	2019	Romania
1020	2020	Russia
1021	2021	Scotland
1022	2022	Serbia
1023	2023	Slovakia
1024	2024	Slovenia
1025	2025	Spain
1026	2026	Sweden
1027	2027	Switzerland
1028	2028	Turkey
1029	2029	Ukraine
1030	2030	Wales
1031	2031	Cameroon
1032	2032	Egypt
1033	2033	Morocco
1034	2034	Nigeria
1035	2035	Senegal
1036	2036	South Africa
1037	2037	Tunisia
1038	2038	Costa Rica
1039	2039	Jamaica
1040	2040	Mexico
1041	2041	United States
1042	2042	Argentina
1043	2043	Brazil
1044	2044	Chile
1045	2045	Colombia
1046	2046	Ecuador
1047	2047	Paraguay
1048	2048	Peru
1049	2049	Uruguay
1050	2050	China
1051	2051	Iran
1052	2052	Japan
1053	2053	South Korea
1054	2054	Saudi Arabia
1055	2055	Australia
1056	2056	Classic Argentina
1057	2057	Classic Brazil
1058	2058	Classic England
1059	2059	Classic France
1060	2060	Classic Germany
1061	2061	Classic Italy
1062	2062	Cl. Netherlands

• CLUBES

+5	-5	Equipo
1063	2063	Bruxelles
1064	2064	Praha
1065	2065	North London
1066	2066	WM Village
1067	2067	Lancashire
1068	2068	W. London Blue
1069	2069	Merseyside Blue
1070	2070	W. London White
1071	2071	Yorkshire
1072	2072	Merseyside Red
1073	2073	Lloyd
1074	2074	Trad Bricks
1075	2075	Tyneside
1076	2076	N. East London
1077	2077	East London
1078	2078	Azur
1079	2079	Bourgogne
1080	2080	Aquitaine
1081	2081	Rhone
1082	2082	Languedoc
1083	2083	Normandie
1084	2084	Nord
1085	2085	Rhein
1086	2086	Rekordmeister
1087	2087	Westfale
1088	2088	Hanseaten
1089	2089	Hauptstadt
1090	2090	Ruhr
1091	2091	Weser
1092	2092	Peloponnisos
1093	2093	Athenakos
1094	2094	AC Milan
1095	2095	AS Rome
1096	2096	I Dotti
1097	2097	Rondinelle
1098	2098	I Mussi
1099	2099	Longobardi
1100	2100	Piemonte
1101	2101	Lazio
1102	2102	Parma
1103	2103	Tiberina
1104	2104	Triveneto
1105	2105	Museumplein
1106	2106	Feyenoord
1107	2107	Stadhuisplein
1108	2108	Lisbonera
1109	2109	Puerto
1110	2110	Esportiva
1111	2111	Valdai
1112	2112	Old Firm Green
1113	2113	Old Firm Blue
1114	2114	Manzanares
1115	2115	Guadalquivir
1116	2116	Galicia Sur
1117	2117	Galicia Norte
1118	2118	Cataluna
1119	2119	Chamartin
1120	2120	Donosti
1121	2121	Naranja
1122	2122	Constantinahoe
1123	2123	Byzantinobul
1124	2124	Marmara
1125	2125	WE United
1126	2126	PES United
1127	2127	Jug. Freelance
1999	2999	Todos los equipos



Compañía **Konami** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**

3+
Review Play2Manía nº 58
Guía en Play2Manía nº --

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (1195 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos La Venganza de Lobezno
Acción mutante

El popular mutante de los X-Men tiene que superar un montón de niveles y enemigos para vencer. Quizás no le vendrían mal unos cuantos trucos "mutantes" como estos...



TRUCOS MUTANTES

- **Seleccionar nivel:**
En el menú principal, pulsa ▲, ●, ▲, ■, ▲, ●, **L1 + R1**. Oirás un sonido de confirmación
- **Desbloquear todos los trajes:**
En el menú principal, pulsa ▲, ●, ▲, ■, ■, ■, **L1 + L2**. Oirás un sonido de confirmación.
- **Desbloquear el menú Debug con los trucos durante el juego:**
En el menú principal, pulsa ▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ●, ●, **L1+ R1 + L2 + R2**. Durante el juego, pausa la partida y podrás acceder al menú "Cheats", en el que podrás activar la invulnerabilidad de Lobezno.
- **Desbloquear todos los ficheros de Cerebro de una sola vez:**
En el menú principal, pulsa ▲, ●, ▲, ■, ■, ■, **R1 + R2**. Oirás un sonido de confirmación si lo has hecho bien.

CÓMICS Y TRAJES

- **Ultimate X- Men: Nivel 1-1.** Después de que Lobezno atraviese el campo de minas, llegará a un edificio con dos guardias y una consola. Rompe el muro de ladrillos que tiene una caja delante.
- **Patch: Nivel 1-2.** Tienes que buscar justo detrás del camión en llamas que hay en la sala grande con cuatro guardias al final del túnel.
- **Classic Orange: Nivel 2-1.** Dentro del primer piso de la base abandonada.
- **Classic Yellow: Nivel 2-2.** Dentro de la base abandonada. En la primera sala, dentro de la habitación contigua a la del ordenador donde se ve la secuencia que tiene al monstruo de protagonista.
- **X-2: Nivel 3-3.** Después de encontrarte con el científico al que tienes que proteger, ve a la habitación de abajo.
- **Alex Ross: Nivel 4-2.** Sube a la pasarela que hay encima de los sensores de vigilancia del principio, el Cómic está detrás de una columna.

QUÉ SON LOS EXPEDIENTES DE CEREBRO (CEREBRO FILES)

- **WOLVERINE: Nivel 1-2.** Utiliza el sentido mutante en el pasillo de cargas explosivas. El expediente está en la parte de atrás.
- **WEAPON X: Nivel 1-2.** Junto a la sala del gas venenoso hay otra con un guardia y una escalera. El expediente está arriba.
- **SABRETOOTH: Nivel 1-4.** Te lo darán después de derrotarle.
- **THE PROFESSOR: Nivel 1-4.** Enfrente de la cabina donde se encuentra el profesor, al final del nivel. Ve allí primero.
- **WENDIGO: Nivel 2-5.** Te lo darán justo después de derrotarle.
- **THE VOID: Nivel 3-5.** Vuelve a vencer a Dientes de Sable.
- **COLOSSUS: Nivel 4-1.** Subiendo por las escaleras en el área de las celdas, a la izquierda.
- **OMEGA RED: Nivel 4-4.** Sobre la pasarela del pasillo que tienes que limpiar con el droide.
- **DR. CORNELIUS: Nivel 4-4.** En el piso en llamas del nivel, dentro de una caja de madera enfrente del camino a seguir.
- **CAROL HINES: Nivel 4-4.** En el piso en llamas, dentro de una caja de madera en la pared, fuera de la sala vacía.
- **JUGGERNAUT:** Nivel 4-5. Lo conseguirás justo después de derrotarle.
- **MAY MEDUSE: Nivel 5-1.** En la cabina con el ordenador que hay enfrente al empezar el nivel.
- **MAGNETO: Nivel 5-2.** Lo conseguirás después de derrotarle.
- **MR. SINISTER: Nivel 6-1.** A la derecha de la primera azotea.
- **APOCALYPSE: Nivel 6-1.** En la azotea con los postes eléctricos.
- **LADY DEATH STRIKES: Nivel 6-1.** Derrota a esta villana.

CÓMO DERROTAR A JUGGERNAUT

Para poder vencer por completo a este complicado enemigo, sigue estos consejos que te damos ahora. En primer lugar, colócate cerca de un poste de los que hay por el escenario y que tenga corriente (se ve enseguida la luz azul eléctrica que desprenden). Cuando Juggernaut corra hacia ti, esquívale con un salto lateral (por ejemplo) para que se choque con el poste electrificado y reciba de esta manera la descarga. Esto no le quitará vida, pero hará que salga despedido hasta el centro del escenario, momento en el que será vulnerable. Ya sabes, saca tus garras (aunque si no lo haces recuperarás vida antes), acércate por la espalda y hazle un "ataque". Si no te da tiempo, siempre puedes agotar su vida a base de porrazos, claro.

Compañía **Activision** | Género **Acción** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

12+
Review Play2Manía nº 53
Guía en Play2Manía nº 54

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (307 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN






Silent Hill 3

Para sobrevivir al terror de Silent Hill una vez más, sólo tienes una opción: seguir atentamente esta miniguía. Sus consejos son lo único que te salvarán de la locura en la que estás a punto de sumergirte...

PARQUE DE ATRACCIONES

→ENEMIGO FINAL: ALESSA
Tendrás que luchar con una versión algo chamuscada de Heather-Alessa. Su sistema de ataque se "limita" al uso de varias armas: cuchillo, tubería, pistola y metralleta. Las dos primeras fases, en las que usarás las armas blancas, **la mejor alternativa es golpearla una vez con la katana** y correr, para volver a repetir la misma acción de nuevo. Espera a que esté cerca de ti y, cuando se disponga a atacar, rodéala y dale de su propia medicina. La cosa cambiará cuando use cualquiera de las dos armas de fuego, ya que tendrás que evitar a toda costa que se aleje de ti. Si consigue situarse a distancia, abrirá fuego. **Busca el combate cuerpo a cuerpo** y usa la katana o la pistola.

→OBJETOS IMPORTANTES
- **Zapato rojo:** en mitad del escenario que hay en las cercanías del primer tiovivo que encuentras.
- **Llave de la montaña rusa:** la podrás encontrar en la tienda de souvenirs. Entre el montón de cajas que se caen de una estantería.
- **Cadena:** las verás sin problemas en las gradas del mencionado escenario (cerca del primer tiovivo), y a plena vista.
- **Cabeza de muñeca:** la podrás encontrar encima de la mesita que hay justo en el primer edificio que encuentras, nada más despedirte de tu amigo Douglas.

IGLESIA

→PUZZLE DEL TAROT
Las pistas que se te dan variarán dependiendo del nivel de dificultad y te servirán para colocar las 5 cartas del tarot que hay en tu inventario en los huecos de la puerta del fondo. Aquí tienes un par de esquemas de cómo debes colocarlas:

NIVEL NORMAL

Ojo de noche		Luna
Sacerdotisa		Loco
	Colgado	

NIVEL DIFÍCIL

Sacerdotisa	Ojo	
	Loco	Luna
Colgado		

→ENEMIGO FINAL: CLAUDIA
Échale un vistazo al suelo y verás dibujado un arco a su alrededor y bastante alejado de ella. Quédate sobre él y dispárala un par de veces al torso para que se agache. Sin cruzar el arco, apunta y abre fuego sobre la cabeza hasta que te lance su ataque de fuego: unas llamaradas que surgirán del suelo, pero que esquivarás sin problemas si no dejas de moverte. Cuando vuelva a erguirse, repite la operación hasta que caiga abatida después de un buen montón de plomo. Si vas mal de munición, puedes probar a golpearla con la katana cuando agache la cabeza, pero recibirás algún zarpazo.

→OBJETOS IMPORTANTES
- **Carta "Ojo de la noche":** en la capilla de la iglesia.
- **Mapa:** lo encontrarás en una de las paredes del pasillo que hay después de la capilla.
- **Carta "Luna":** encima de una de las mesas, al fondo.
- **Carta "Colgado":** en el interior de una de las cámaras que hay para cadáveres.
- **Carta "Loco":** dentro del libro que hay sobre una silla.
- **Llave de latón:** colgada en una de las paredes de la iglesia.
- **Carta "Sacerdotisa":** la localizarás en el cuarto de Claudia, en uno de sus rincones.

EXTRAS

→TRAJES
Para que Heather cambie de traje, introduce estos códigos en la opción "Traje Extra" (respetando las minúsculas, mayúsculas y guiones bajos) y seleccionalos en el inventario.
HappyBirthDay
I_Love_You
PutHere2FeelJoy
TOUCH_MY_HEART
GangsterGirl
LightToFuture
ShogyouMujou
BlueRobbieWin
01_03_08_11_12
cockadoodledoo
PrincessHeart
Shut_your_mouth

→ARMAS ESPECIALES
- **Sable Brillante:** una espada láser la mar de efectiva. Rápida y letal. La encontrarás en la puerta que hay al final del mismo pasillo donde está la habitación (A3), en el extremo superior. No tienes más que examinar el pomo.
- **Lanzallamas:** poco dañino pero con combustible infinito. Búscalo en el mostrador de la panadería del centro comercial la primera vez que lo visitas (cuando coges las pinzas).
- **Sub-ametralladora:** con munición infinita. La hallarás en el extremo izquierdo del callejón en el que aterrizas tras saltar la ventana del cuarto de baño, nada más empezar el juego.
- **Heather Beam:** habilidad de disparar rayos por los ojos... Sólo tienes que soltar todas las armas y ponerte en posición de ataque. Heather vendrá con ellos "de serie" al comenzar el juego, tranquilo.

CENTRO COMERCIAL

→PUZZLE SHAKESPEARE
Nivel Normal
Examina la estantería que hay al lado y luego échale un vistazo a los lomos de los 5 libros. Verás que hay pintados a mano unos números. Para hacer legible dicho código, tendrás que colocar los 5 tomos haciendo que los trazos de los números encajen. Algo que no tardarás en conseguir y que te recompensará con una clave de 4 cifras. Aquí te damos dos posibilidades (5917 ó 2368), pero dada la naturaleza aleatoria de muchos de estos "rompecabezas", es posible que cambie.

→PUZZLE SHAKESPEARE
Nivel Difícil
El sistema para obtener el código consiste en examinar los 5 tomos (que corresponden a 5 obras de Shakespeare, como Hamlet u Otelo) y... leértelos. Necesitarás conocer detalles de la trama de las 5 obras para relacionar las pistas que se te dan en el texto que hay junto a la puerta donde se te dan "indicaciones" sobre cómo usar ciertos datos y números. Te damos la clave: 8352.

→ENEMIGO FINAL: GUSANO
Aparecerá por alguna de las 6 aberturas que hay alrededor de ti, pero la cámara (al girar) te dará alguna pista sobre la que usará en cada ocasión un par de segundos antes de que lo haga.
Mantén siempre las distancias y dispárale en cuanto asome la boca y hasta que la vuelva a esconder bajo su gruesa piel. Deberías ser capaz de alcanzarle 4 veces cada vez que se asome, así que resistirá un máximo de 3 ó 4 salidas. Además, si permaneces alejado y no te colocas justo de frente a él, evitarás que te alcance con alguna embestida, aunque los temblores de suelo que provocará de vez en cuando son imposibles de esquivar (aunque tampoco quitan energía, no te preocupes por eso).

→OBJETOS IMPORTANTES
- **Pistola:** la encontrarás en la tienda de ropa, y Heather la coge automáticamente.
- **Mapa del centro comercial:** en el pasillo al que lleva la puerta trasera de, pinchado en un tablón de anuncios.
- **Llave de la librería:** se encuentra bajo unas cajas, aunque necesitarás unas pinzas para poder cogerla.
- **Pinzas:** en la tienda Helen´s Bakery. Las hallarás justo encima de un mostrador de la tienda.
- **Radio:** caerá del techo del elevador en el momento que te montes en él y comience a funcionar.
- **Linterna:** apaga la luz en la habitación al lado de los servicios de la primera planta y la verás sobre unas cajas.
- **Lejía:** en los servicios de señoras, en la pared de la izquierda.
- **Chaleco antibalas:** en el mismo lugar que la percha.
- **Percha:** en la tienda de ropa, estará allí cuando la visites desde el lado oscuro.
- **Nuez:** en la segunda plata, dentro de una vitrina.
- **Llave caliente:** en las tripas del perro a la brasa que se sirve en el restaurante de la tercera planta.
- **Cañería:** en uno de los rincones de la segunda planta del centro comercial.
- **Detergente:** en la panadería, pero desde el lado "alternativo".


PISTOLA

PINZAS

CAÑERÍA



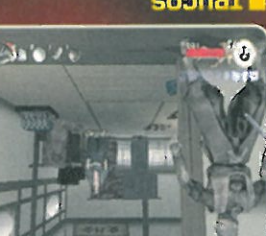


→Trucos Tenchu 3
Técnicas ninja

Play2

¿Te has preguntado alguna vez por qué los ninjas son asesinos tan formidables? Pues porque más de uno tiene estos trucos y ha seguido estas reglas.





■ TRUCOS

- **Recuperar salud:**
Pausa el juego y pulsa ↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■. Tu salud subirá hasta 100, que es el límite. También funciona en modo Multijugador.
- **Desbloquear ítems en la tienda:**
En la pantalla de selección de ítems, mantén R1 + L1 y pulsa ↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓, ■, ■, →, ■, ■.
- **Desbloquear nivel Bonus:**
En la pantalla del título, pulsa L1, ↑, R1, ↓, L2, →, R2, ←.
- **Desbloquear todas las misiones:**
En la pantalla de selección de misión, pulsa R3, L3, R2, L2, R1, L1.
- **Desbloquear la cara "B" de la banda sonora del juego:**
En la pantalla del título, mantén R2 + L1 y pulsa ↓, ■, ↑, ■, →, ■, ←, ■.
- **Desbloquear al auténtico Rikimaru:**
En la pantalla del título, mantén R1 + L1 y pulsa: ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑.
- **Incrementar objetos x10:**
En la pantalla de selección de ítems, mantén R2 + L2 y pulsa: ■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →.
- **Desbloquear a todos los personajes:**
Para desbloquear en el modo Multijugador a personajes como Tesshu, en la pantalla del título pulsa L1, R2, L2, R1, →, ←, L3, R3.

■ CREDO DEL BUEN NINJA

1. Asesina sin ser visto
La táctica es actuar sigilosamente para asestar un golpe mortal por la espalda. Así conseguirás habilidades nuevas e ítems de gran utilidad.

2. Escóndete en el entorno
Usa todo lo que te rodea para situarte en lugares donde no te vean, pero desde los cuales puedas vigilar. Quédate agachado y pegado a las paredes para que los arqueros no te vean. Cuando pases por un riachuelo, avanza agachado para que el chapoteo no alerte a tus enemigos. Si te descubren en una casa, usa las puertas correderas para esconderte. Con quedarte detrás de una de ellas, perderán tu rastro.

3. Utiliza tu sexto sentido
Al echar un vistazo al indicador "Ki", situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla, verás la distancia a tu rival más cercano. A medida que el indicador crezca, el ninja más próximo se estará acercando a tu posición; si decrece, será el momento para salir a por él. Junto a la indicación numérica aparecerán estos cuatro símbolos:
- ¿? (verde): no han notado tu presencia.
- ¿! (rosa): has sido descubierto, pero han perdido tu rastro o han descubierto un cadáver.
- ¡ (amarillo): estás a punto de ser visto, tu corazón late, así que haz volteretas para huir sin ser visto. Si permaneces varios segundos con esta indicación, acabarán por descubrirte.
- !! (rojo): te están viendo y te atacan.

4. Manejo de la katana
Deberás dominar los combos de ataque (■, ■, ■, ■, + dirección). Pero ten mucho cuidado, ya que la mayoría de tus enemigos son capaces de potentes contraataques, por lo que deberás protegerte de sus ataques. Cuando se encuentren en el suelo, acércate rápidamente para asestarles un espadazo y rematarlos.

5. Usa tus habilidades especiales
Cuando completes el medidor Kuji (si asesinas a 9 ninjas por la espalda) obtendrás una serie de habilidades especiales muy útiles. Son: Golpe de Hombro, Bloqueo Ninjitsu, Visión ninja, Combo ninja, Pegarse al techo, Fingir muerte, Patada a la pared, Control mental ninja e Ira del cielo.

6. Puntuación Ninja
La puntuación variará según como actúes:
- Muerte sigilosa: 20 puntos.
- Matar a un enemigo: 5 puntos.
- Ser descubierto: si nadie te ve conseguirás 450 puntos, la primera vez que te descubran perderás 150 y 30 por cada nuevo avistamiento en tu aventura.
- Muerte de inocentes: perderás 50 puntos cada vez que esto ocurra.

7. Observa a tus enemigos
Memoriza sus movimientos y pautas para averiguar el momento idóneo para atacar.

8. Avanza con precaución
Avanza con lentitud, agachado, pegado a las paredes y atento a todo lo que rodea para no ser visto y no caer en ninguna trampa.

Compañía **Activision** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**
18+
Review Play2Manía nº 51
Guía en Play2Manía nº 52/53
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (38 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

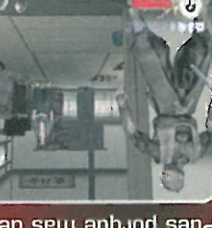
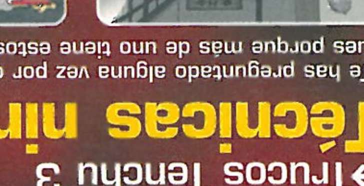




→Trucos Resident Evil Code: Verónica X
Puzzles terroríficos

Play2

Los zombies siguen queriendo devorarte cada vez que te ven, pero además, los de Umbrella te lo ponen difícil con unos cuantos puzzles. Menos mal que éstas son las soluciones...


■ PUZZLES

- **Sacar a Steve de la trampa:** En la entrada del palacete, al intentar salir, oirás un grito de Steve pidiendo ayuda. Corre hacia él y al llegar al lugar te darás cuenta de que ha caído en la misma trampa que tú hace unos minutos. Para liberarle, examina el panel de control. Se te pedirá que marques dos de los seis objetos que hay en el panel. Los dos objetos que tienes que marcar son el C y el E, es decir, las dos pistolas.
- **Coordenadas de la cámara del Laboratorio de Experimentación Biológica:** De la zona central de la sala de control, donde has encontrado un ordenador con datos sobre el Albinoid, coge las granadas que hay al lado y ve hacia el fondo de la estancia. Allí, con la mesa de mandos, podrás manejar una cámara situada en el laboratorio de experimentación biológica. Muévela hasta las coordenadas (XR: -009; YR:040) y enfocarás a un cuadro de color rojizo con un esqueleto. Usa el zoom (pulsa ✖) y verás escrita la cifra 1126, que es el código para entrar en la sala de experimentación.

Abrir la caja de música: Después de haber visitado las instalaciones de entrenamiento, vuelve al palacete. Coloca en tu inventario las dos Lugers y ve hacia la puerta del fondo y que todavía no has podido abrir. Verás dos huecos donde colocar las pistolas. Hazlo y se abrirá a una especie de despacho, donde encontrarás un cargador y un memorándum encima de la mesa que pone:
1º número: izquierda, derecha.
2º número: izquierda.
3º número: derecha.
4º número: derecha, derecha, derecha.
A su lado hay un ordenador que debes encender para que, tras una pequeña intro, te pida un password y se encienda una luz en la caja de música de la pared. No teclees nada y examina el reloj: tiene un par de botones y una "ventanita" en la que se muestra un número. Debes pulsar los botones izquierdo y derecho siguiendo las instrucciones del memorándum. Cada vez que completes un paso, apunta el número que sale en la ventana y obtendrás como resultado 1971. Esta cifra es la que debes introducir en el ordenador. La caja de música se retirará y dejará al descubierto una puerta secreta.

- **Puzzle de los cuadros:** Cada cuadro tiene un botón. Debes pulsarlos en este orden:
1º: Mujer con una taza.
2º: Hombre con dos niños.
3º: Hombre pelirrojo con una taza.
4º: Hombre pelirrojo con un plato.
5º: Anciano con plato.
6º: Hombre rubio con un candelabro.
Pulsa ahora el del cuadro del niño que hay subiendo los escalones y que se supone es Alfred Ashford. Girará y aparecerá el del "nuevo maestro": Alexia Ashford.
- **Conseguir la réplica de la Luger:** En un rincón de uno de los pasillos del palacete encontrarás una tapa de alcantarilla que al principio no podrás abrir. Entra en la sala que hay junto a esta alcantarilla y, además de encontrar una máquina de escribir o un baúl, descubrirás un cuadro en la pared. Si lo examinas detenidamente, descubrirás que muestra una frase de la cual debes tomar buena nota. En el extremo contrario hay una mesita con cajones que no se pueden abrir. Para conseguirlo, tienes que introducir una clave que, como imaginas, está relacionada con el cuadro que acabas de observar. Para que no te comas el coco, la clave es: **RO, VR, AZ, MR.** Cuando el cajón se abra, podrás hacerte con la réplica de una Luger, un ítem que no te servirá para nada durante la aventura, de decir, que puedes olvidar en un baúl, pero que debes obtener si quieres que al acabar el juego estén disponibles todos los extras que oculta.

Puzzle de los depósitos de aceite: Cuando estés en el puente levadizo, verás que al accionar la palanca del panel de control, ésta no funciona. Cruza hasta el otro extremo y entra por la puerta. A la izquierda verás un panel que representa el estado de los depósitos de aceite del mecanismo que hace que el puente se mueva. Hay tres compartimentos: uno de 3 litros (centro), otro de 5 (derecho) y otro de 10 litros (abajo). Tienes que hacer que el depósito de abajo contenga 7 litros exactos, combinando las cantidades de los de arriba. Hazlo de la siguiente forma:
1. Echa el contenido del de 3 litros en el de abajo dos veces.
2. Pasa el líquido del de 5 litros al de 10, quedándote en el primero un litro.
3. Vacía el deposito de abajo pulsando el botón de la derecha.
4. Trasvasa ahora el único litro que queda en el de 5 al de 10.
5. Vacía el de tres litros dos veces en el de abajo para obtener los 7 litros.



Compañía **Capcom** | Género **Survival Horror** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**
18+
Review Play2Manía nº 32
Guía en Play2Manía nº 33/34
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (103 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz, Ruth Caravaca Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos Paola Procell
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense, 12-13, 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. 28108 Alcobendas, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2004
Printed in Spain

PLAY2MANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 59

¡disfruta con tu móvil!

¿Quieres conocerme?
Soy la chica de tus sueños
Envía SUSURRO15 al 7747

Más servicios en www.tu-logo.com

movilconsola

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y que es compatible con tu móvil (letras parte superior*)
2. Elige un juego y envía un sms al **5099** con la clave **CONSOLA10** (espacio)y el código del juego.

Ej: CONSOLA10 1014

***MÓVILES COMPATIBLES:**
B=nokia3100; C=nokia3300; D=nokia3410; E=nokia3510; F=nokia3510i; G=nokia 3650; H= nokia5100; I= nokia6100; J= nokia6220; K= nokia6310i; L= nokia6610; M= nokia6650; N= nokia6800; O= nokia7210; P= nokia7250; Q= nokia7250i, R=nokia7650, S=nokia8910i; U=siemens c55; T=sharp gx10; V=siemens m50; W=siemens mt50; X= siemens s55; A= motorolaT720



tonos

Ej: BTONO MOTOROLA 2308

Envía un sms al **7788** con la clave **BTONO** (espacio)marca del móvil(espacio)el código del tono

NOVEDADES
2308 M people / Dont look any further
2304 Dmx / Who we be
2307 Jay Z / Hard Knockin life
2303 Busta Rhymes / Enjoy da ride
2302 Blondie / The tide is hight
2298 Lou Reed / Romeo and Juliet
2309 Schneider TM / Frogtoise
2301 Alexandre pires / Demasiado fuerte
2306 Enrique Iglesias / Escape
2305 Panorama para matar / A view to a kill

TOP 10
2276 Avril levigne / Complicated
2283 Flashdance / What a feeling
2293 Nelly / Hot in here
2267 Manu Tenorio / Una razon para olvidarte
2297 Los planetas / Corrientes circulares...
2281 Diego Torres / Donde van
2226 Alejandro Sanz / No es lo mismo
2232 El canto del loco / Volver a disfrutar
2242 Andy y Lucas / Tanto la queria
2252 Hombres G / Lo noto

POP NACIONAL
2270 Coti / Que la vida
2264 Oreja de Van Gogh / Rosas
2261 Daniel / Colorin, colorao
2258 Vicentico / Culpable
2249 Las niñas / El mundo a mis pies
2248 Atom / Loco
2247 Shalim / Cuarto sin puerta
2246 Sergio Dalma / Baila, baila
2241 Seg. social / Regalame tu sonrisa, Maria
2225 Paradisio / Luz de Luna
2224 Efecto Mariposa / Dime donde
2222 Pedro J. Hermosilla / Camino de Madrid
2221 Radio Macande / Aquellos momentos
2213 Eray / Pa quien
2212 Ana torroja / Me basta con creer
2211 La loca maria / Maldita
2203 Belen Arjona / Me voy de fiesta
2192 Isla San Juan / Luna llena
2191 Daniel / Bajo el almendro
2187 Joaquin Sabina / Vamonos pal sur
2186 Malu / No me extraña nada
2185 Jarabe de palo / Yin Yang
2179 Hevia / Tirador
2169 Javier Cantero / Me pones a cien
2165 La factoria / Papichulo

POP INTERNACIONAL
2269 The black eyed peas / Where is the love?
2266 Eagle Eye Cherry / Skull tattoo
2255 Santana / Why dont you and i
2254 R.Kelly / Ignition
2253 Jewel / Intuition
2244 Smash Mouth / You are my number one
2243 Dido / Whiteflag
2238 Christina Aguilera / Cant hold us down
2230 Blue / Supersexual
2229 Double Dee / Shinning
2228 Justin Timberlake / Rock your body
2209 Pence none the richer / Dont dreams its over
2199 Sean Paul / Get Busy
2198 Sarah Connor / Bounce

polifónicas

Ej: POLI34 83910

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP.
2. Envía **POLI34** (espacio) el código de la canción al **5099**

NOVEDADES
83910 Sweet dreams my LA ex / R. Stevens
83909 Mixed up world / Sophie Ellis Bextor
83908 Right thurr / Chingy
83907 Slow / Kylie Minogue
83906 Rain on me / Ashanti
83905 Out of space / The Prodigy
83904 Music reach / The Prodigy
83903 Ying Yang / Jarabe de palo
83902 Son de amores / Andy y Lucas
83901 Zorba el griego / cine

TOP 10
83599 Papi chulo / El chombo
82652 Fiesta Pagana / Mago de Oz
83796 La madre de Jose / El canto del loco
80017 Mission Impossible / Film
83584 Bring me to life / Evanescence
83188 Real Madrid / Himno oficial
83604 Loca / Malena Gracia
83228 Samba Adagio / Safri Duo
80025 The Simpsons / Theme
80277 Nothing else matters / Metallica
80726 No woman no cry / Bob Marley

CINE Y TELEVISION
80043 The Terminator / Film
83835 Star Wars / Intro
80096 Pulp Fiction / Film
83850 Las Tapitas / Anuncio ONCE
80143 Pink Panther / Theme
80024 The Matrix / Film
80065 Friends / Theme
80174 Expediente X / Television
80108 Benny Hill / Theme
80014 James Bond / Film
80044 Rocky / Film
80336 MacGyver / Theme
83619 Semos diferentes / Sabina y Segura
80131 Buffy the Vampire Slayer / Theme
83648 La familia Munster / Televisión
83638 Eyes of the truth / Enigma
80125 Mortal Kombat / Film
80091 20th Century Fox / Film
83834 La abeja maya / Televisión
83883 Fraggle Rock / Television
80051 Top Gun / Film
83836 Heidi / Televisión
82054 Ain´t no mountain... / Movistar
80023 Austin Powers / Theme
83838 Negrito del Colacao / Anuncio
80428 Bladerunner / Film
80285 Angeles de Charlie / Theme
83837 Cocacola / Anuncio
83884 El principe de Bel air / Television
80063 Ghostbusters / Film
80082 Pink Panther / Film
80114 Armageddon / Film
80296 Star Trek - The Next Generation / Theme

DISCO-TECNO
83675 Flight 673 / DJ Tiesto
80056 Insomnia / Faithless
80093 Equador / Sash
81684 Mundian to bach ke / Panjabi Mc
83580 Weekend / Scooter

imágenes

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP.
2. Envía **COLOR10** (espacio)código de la imagen al **5099**

Ej: COLOR10 35937



FUMAR LA ANTENA DE UN MOVIL TE PUEDE MATAR — 44001
PERDER EL MÓVIL PUEDE PROVOCAR UN PROFUNDO DISGUSTO — 44002
APLASTAR EL MOVIL PUEDE PROVOCAR EL CORTE DE LA LLAMADA — 44003
HABLAR CON EL MOVIL PRODUCE PERDIDA DE SALDO — 44004
JUGAR CON EL MOVIL NO PRODUCE EL EMBARAZO — 44005

2 cuernos de tu novia / DEVOLVER? — 45001
fiesta perdida / BEBER — 45002
1 mensaje que no es para ti / Leer — 45003
2 novias perdidas / Encontrar — 45004
2 mensajes de Elvis Presley / Responder — 45005
2 llamadas perdidas de una tal Shiffer / Responder — 45006



SGAERMV&M 508/06/9016
SGAERMV&M 513/09/9019

IMÁGENES al 5099: MOTOROLA: A830, E380, E390, T720, T720i, v300, v600. NOKIA: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. PANASONIC: gd87 SHARP: gx10 SIEMENS: s55, sl55, u10 SONYERICSSON: p800, t300, t302, t310, t610, t618, t68, t68i Precio: 0,90 € + IVA (3SMS) **MOVILCONSOLA al 5099: Rayman Golf, Rayman Bowling, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Skate & Slam:** © 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. **Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils:** Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. **PRINCE OF PERSIA;** © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. **TOP GUN :** Top Gun TM Air Combat. TM & 2003 Paramount Pictures. All rights reserved. **ITALIAN JOB :** The Italian Job TM & 2003 Paramount Pictures. **X-MEN:** Marvel, X-Men and related characters: TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. X2: X-Men United Film Elements: © 2003 Fox. PRECIO: 0,90€/sms + IVA (5sms) **TONOS AL 7788:** Válidos para ERICSSON T-20e, T39, T29, R520, T65, T66, T68m, T68i, T200, T300. SIEM NS S45 (GPRS 8), C45 (SOFT>23), ME45 (GPRS 8) , MT50, M50, A50. ALCATEL 511, 311 (sw>102), 512, 525, 715. NOKIA 3210, 3310, 6210, 6250, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 9000, 9110, 6110, 8810, 6150, 8850, 3330, 5210, 5510, 6310, 6510, 7650, 8310, 3410, 3510, 7210, 6610. MOTOROLA V100, T250, V260, T191, T192, T260. SAMSUNG R200 (version 2002), R210. TRIUM 110, Odyssey, Eclipse. LG W3000. Precio 0,90€ + IVA (2 SMS). **CHAT 7747:** Válido todos los móviles y todas las compañías. Coste del SMS: movistar: 0,90 € + IVA; Vodafone: 1,20€ + IVA; Amena: 1€ + IVA. **MELODÍAS POLIFONICAS al 5099:** MOTOROLA: c350, T720, T720i, v600. NOKIA: 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. PANASONIC: gd87 SAMSUNG: sgh-n620, sgh-t100. SHARP: gx10 SIEMENS: c55, m55, s55, sl55, u10 SONYERICSSON: p800, t610, t618, Precio: 0,90 € + IVA (3SMS)